卡通漫画绘画技法

男孩子的画法

(日)林晃 著
陈庆 译

辽宁科学技术出版社

卡通漫画绘画技法

男孩子的画法

（日）林晃　著
陈庆　译

TITLE: [男のコの描き方]
BY: [ゴー・オフィス 林 晃]
TITLE: HOW TO DRAW MANGA: Male Characters

图书在版编目（CIP）数据

男孩子的画法/（日）林晃 著；陈庆译．－沈阳：辽宁科学技术出版社，2005．9
（卡通漫画绘画技法）
ISBN 7－5381－4541－9

Ⅰ．男…　Ⅱ．①林…②陈…　Ⅲ．漫画：人物画－技法（美术）　Ⅳ．J218．2

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第087525号

策划制作：北京书锦缘咨询有限公司（www.booklink.com.cn）
总 策 划：陈　庆
设计制作：王文丽

男孩子的画法

作　　者：（日）林　晃
译　　者：陈　庆
责任编辑：宋纯智

出版发行：辽宁科学技术出版社
（沈阳市和平区十一纬路25号　邮编：110003）
经　　销：各地新华书店

幅面尺寸：182mm×258mm
印　　张：8
印　　数：1～10000
版　　次：2005年9月第1版
印　　次：2005年9月第1次印刷
印　　刷：恒美印务（番禺南沙）有限公司

定　　价：29.80元

目录

第1章　男孩画法的原理……5
画男孩的三个基本原理……6
1 身体处理成倒三角形
2 用直线型的线条画身体
3 身体的轮廓是鸡尾酒杯型
男孩身体的特征……8
男孩和女孩骨骼的差异……10
肉体的立体感（体表能看到的骨头和肌肉）……12
肌肉的表现……14
不同体型的画法……16
1. 中度型
2. 瘦削型
男孩的脸……18
画男孩的脸……19
1. 一开始就打算画男孩
2. 先画女孩脸再画男孩的身体
大人和小孩身体的区别……20

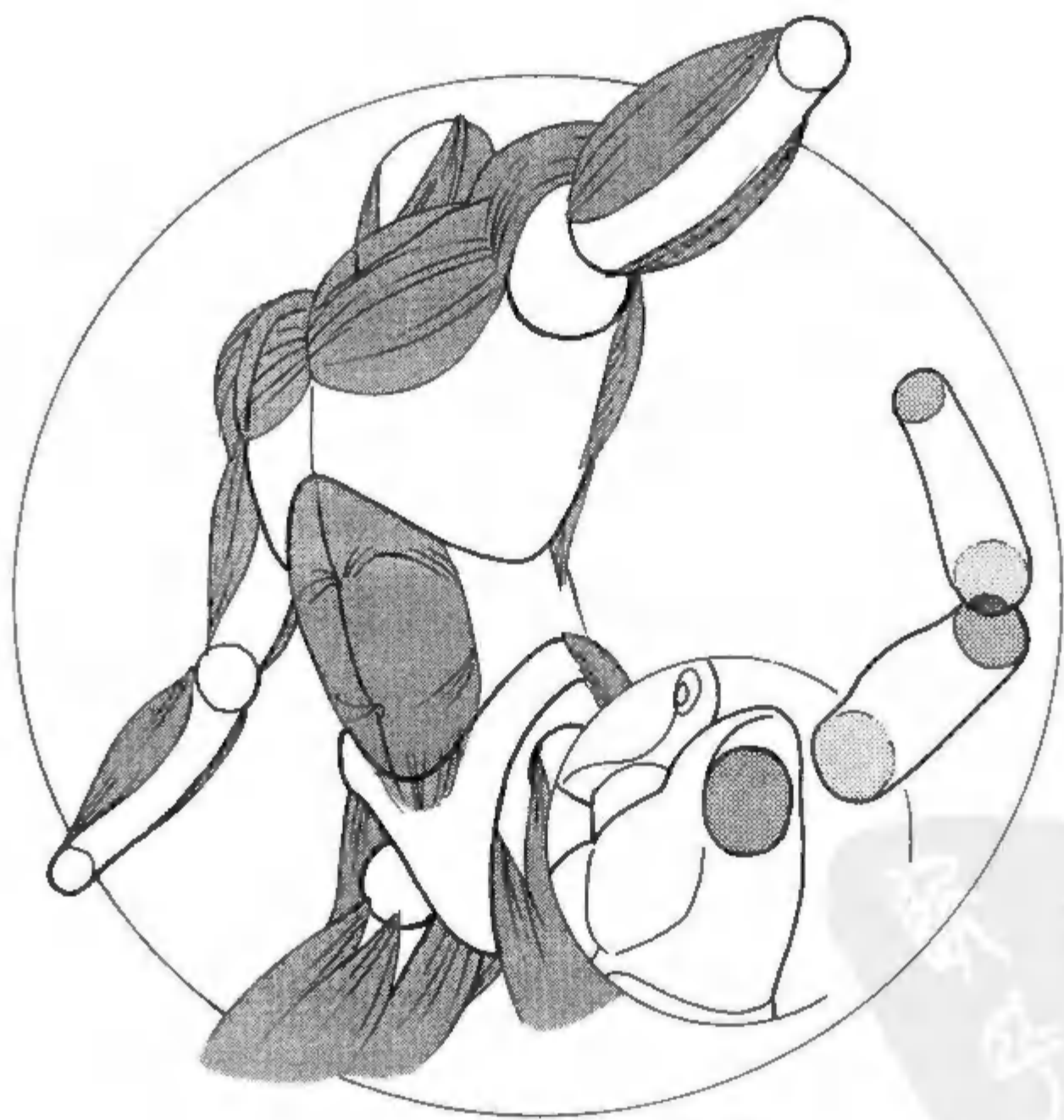
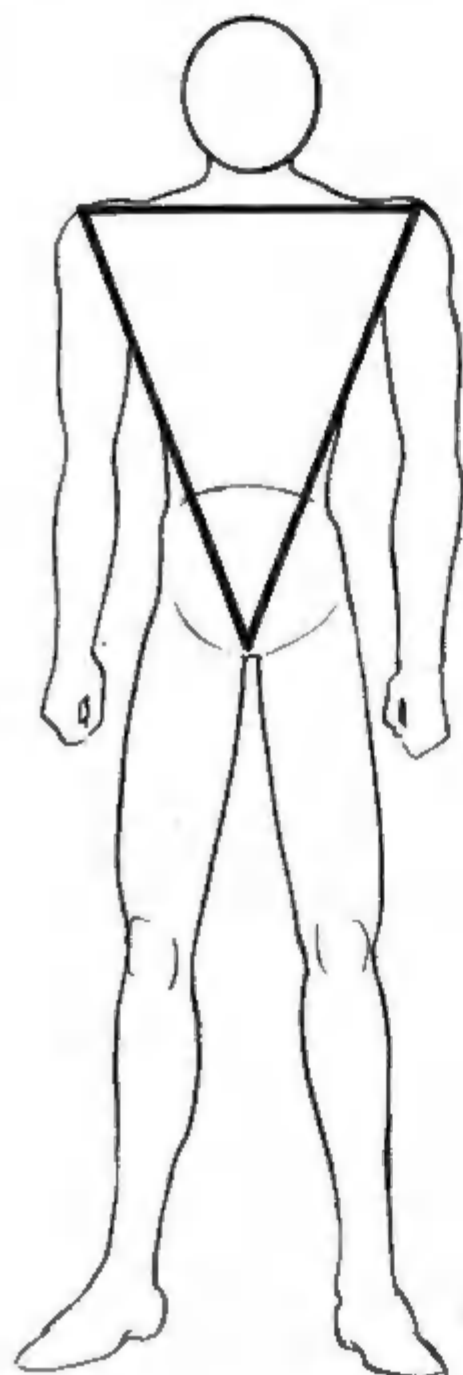
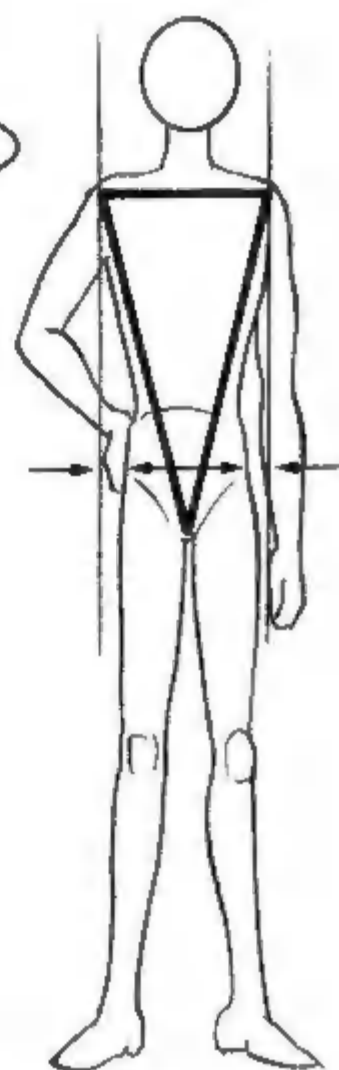
第2章　男孩的身体 局部绘画及其连接处……21
头部和颈部（头部的骨骼和颈部的骨骼）……22
有关头部的各部分画法及比例分配
有关头部与肩部的关系……24
肩部……26
肩部的连接方法（接点在腋下）
肩部与背部
肩部与胸部
放松地将手臂上举
手臂和肘部……30
肘部
肘部的各种表现方法
有关手臂
胸部、躯体的处理……32
有关腰部……34
腰部的画法
有关腿部……36
有关腿的种种
有关膝盖表现的种种
有关脚部……40
画脚的形状
站立与行走时脚的变化
有关手部……43
男孩的手和女孩的手
粗硬的手和纤细的手
男孩的手的区别画法
画完脸后再画身体的方法……46
1. 上半身
稍微由上往下看的角度
稍微由下往上看的角度
2. 全身
根据形象画全身
把简单的略图立体化
改变身高的方法……54
1. 画矮个子的苗条男孩
2. 画高个子的胖瘦适中型男孩
男性・中年男人画法研习……56
风度翩翩（有魅力的中年男人）

驼背的中年男人
中年人的脸（有关皱纹）
各种各样的中年人
头发的画法……60
1. 波浪型
2. 直发型
3. 单用线条画头发
4. 深墨画头发
5. 各种各样的头发
血的表现……66

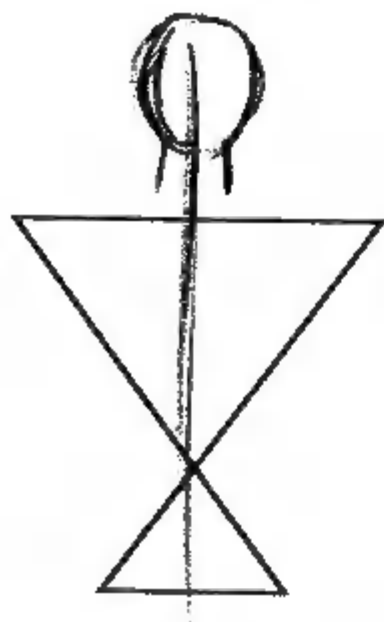
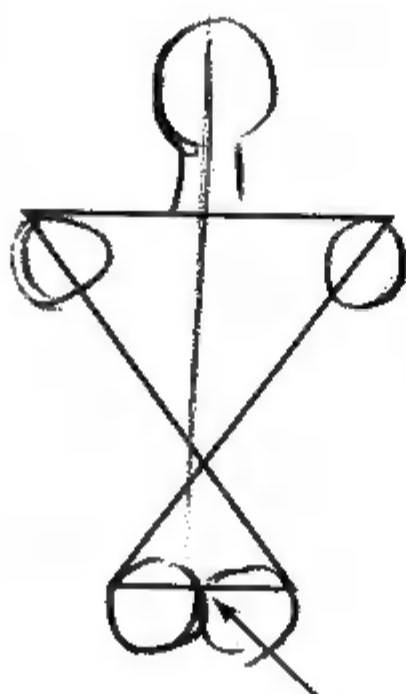
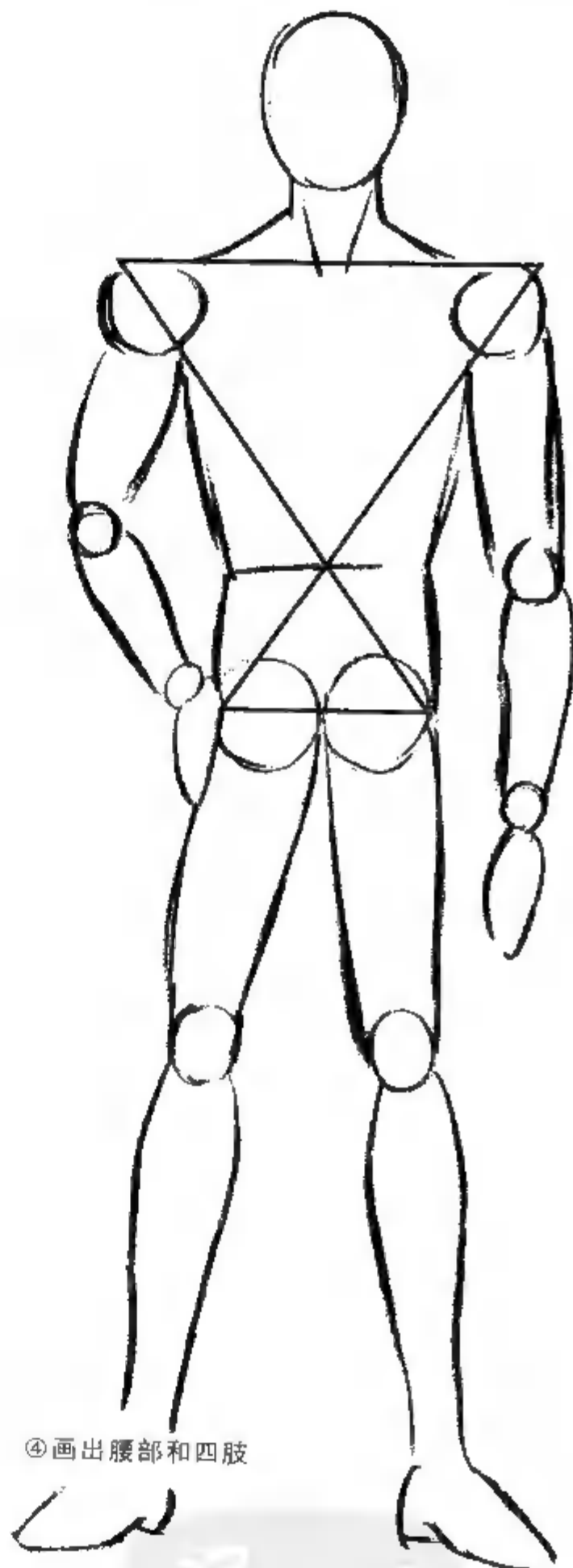
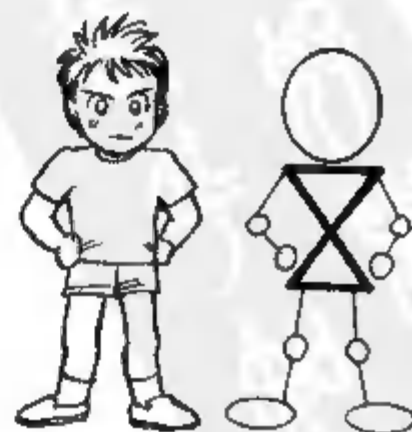
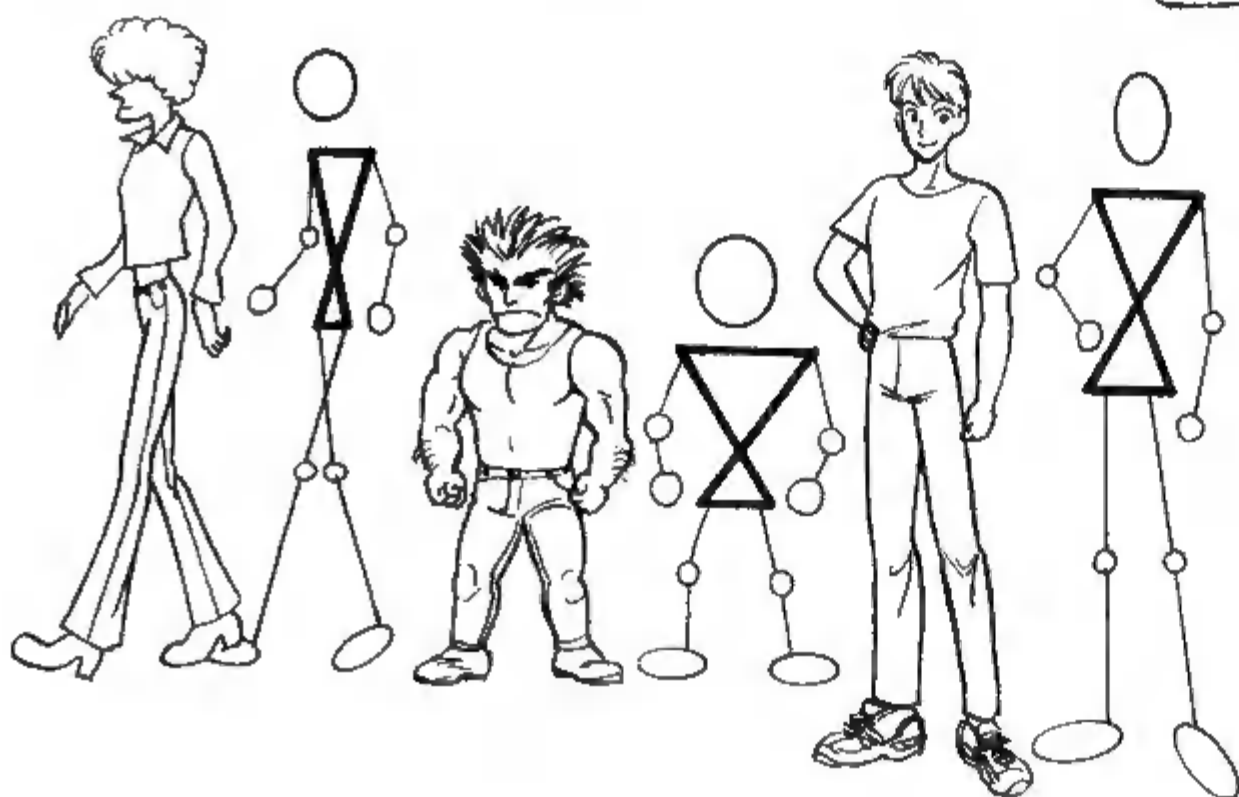
第3章　基本姿势 身体线条和衣服……67
1. 站立的姿势……68
2. 步行（背后）……69
3. 站立姿势・稍稍后仰……70
4. 行走（侧面）……71
5. 站立・行走（俯瞰）……72
6. 伸展……73
7. 坐在地上……74
8. 靠着・坐起身子……75
9. 坐在椅子上……76
10. 蹲着・坐下……77
11. 单腿跪……78
12. 爬行……79
13. 躺着①……80
14. 躺着②……81
15. 双手交叉……82
男孩的内衣……84
运动背心
各种内裤
牛仔裤和便裤……86

第4章　各种衬托男孩的道具
制服・和服・手的动作・眼镜・鞋……87
各种各样的制服……88
和服（和服和便装）……94
1. 和服（便装）
2. 和服（裤裙）
3. 和服和动作
手的动作（姿势集）……100
1. 姿势・动作
2. 接触脸庞时手的动作
3. 烟和小饰物
4. 杯子・喝东西
5. 其他
有关眼镜和脸……105
眼镜和动作
有关鞋子……109

第5章　漫画家的表现技巧……113
双人组合／松原Jun绘……114
朝气男孩／横山贵阳绘……116
男孩组合／村川未来绘……118
假日／松原保郎绘……120
成年男子／岛崎kent绘……122
野性／浅田有界绘……124
浪人／ACHA绘……126

第1章
男孩画法的原理

画男孩的三个基本原理

1. 身体处理成倒三角形
宽阔的肩膀、厚实的胸部、小臀部是其特征。
即使是肩膀窄小、瘦弱的体形，只要将臀部画得比肩膀窄，还是像男人
2. 用直线型的线条画身体
即使瘦弱的身体，看起来也是结实的，肌肉本身也是硬实的，因此采用直线型线条。
表现经常锻炼而发达的肌肉，多用曲线，用清晰、有力的线条表示肉体的结实

3. 身体的轮廓是鸡尾酒杯型

男人身体的特征是肩部宽、臀部小。简单形象地说，就是“鸡尾酒杯”的形状。

①画出头部
●脖子也预先画出
●先取好中心线会比较容易画

②画出鸡尾酒杯型的身体

③画出手脚与躯干连接处（关节）的位置，注意腿部关节紧挨

④画出腰部和四肢

决定体型的是……
①头部大小与肩部宽窄的比例
②体型长的人　　体型短的人

男孩身体的特征

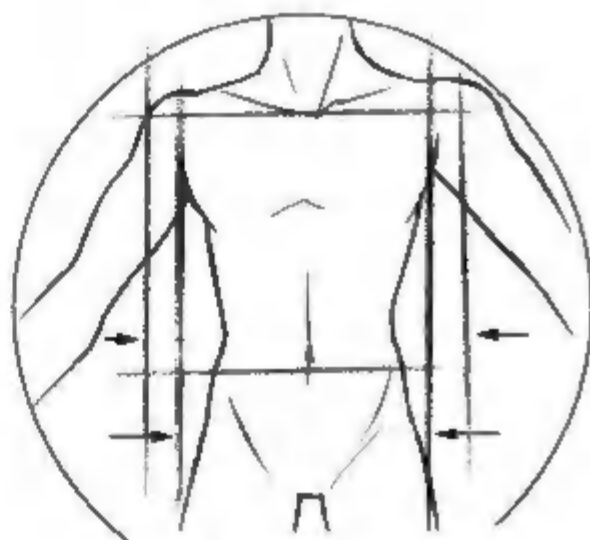
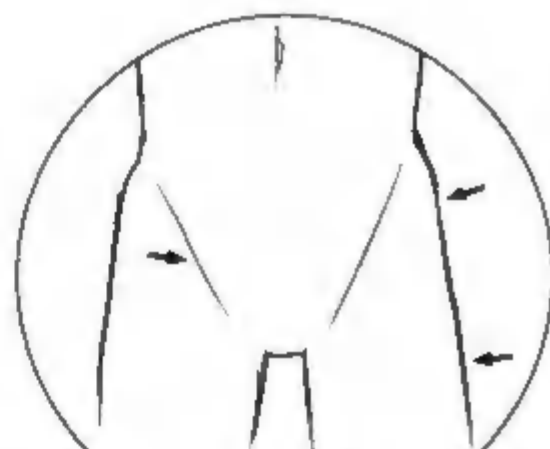
胸部已有发达的呼吸器官，腰部结实，全身有健硕的肌肉。

肩和两臂的凹凸感是表现“男人味”的关键，这里可以表现其体魄的健壮

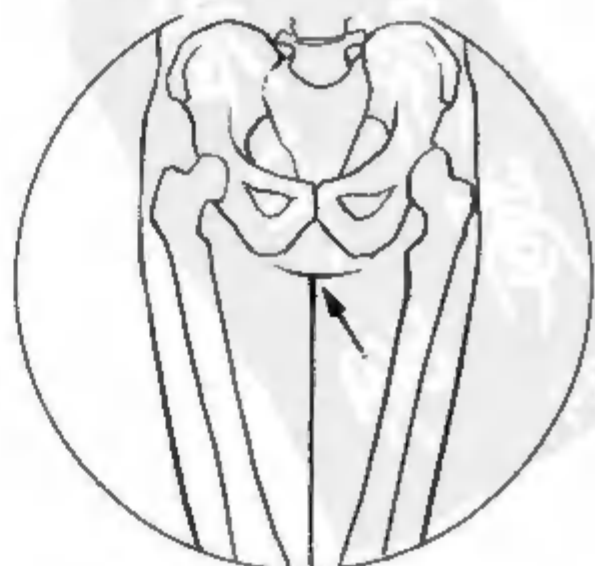
肌肉结实的男子颈部又粗又短

瘦弱的男子颈部又细又长

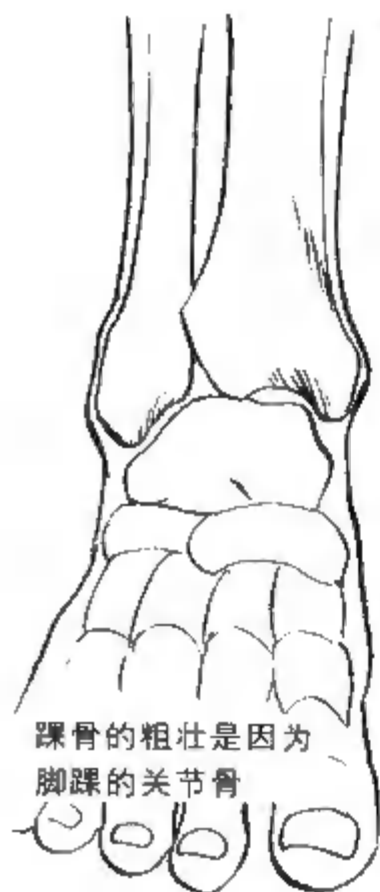
腰部画得比肩部窄

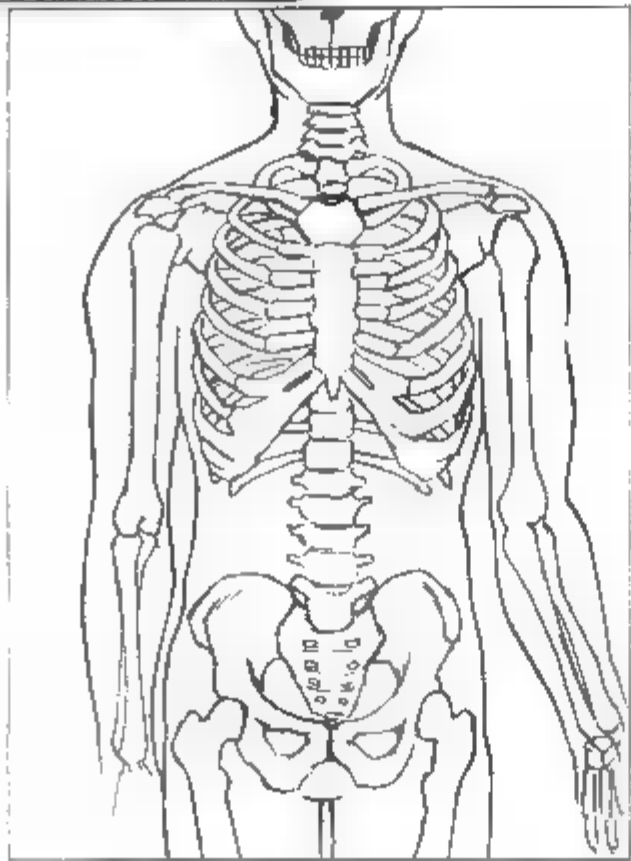
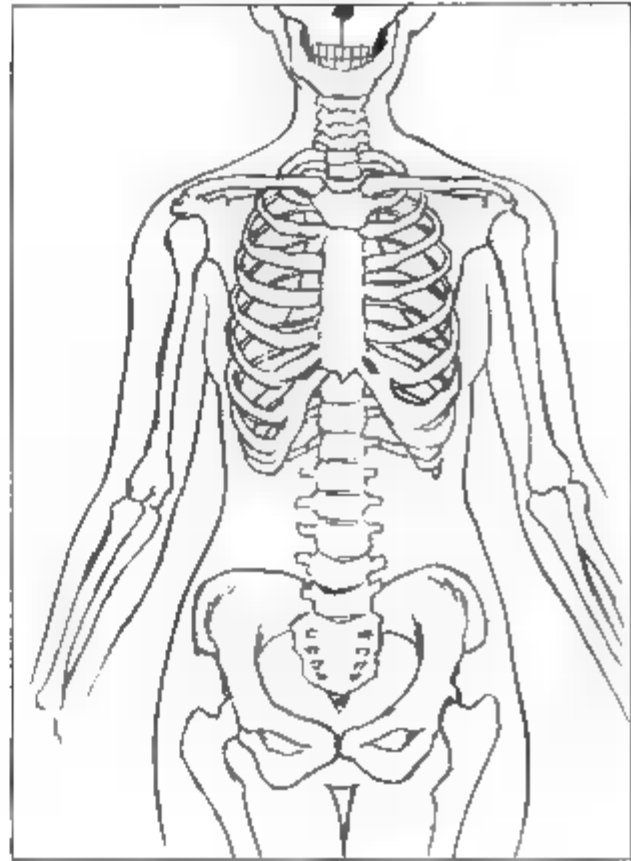
臀部线条用接近直线的平缓曲线，否则就变成女性了

大腿、臀部以及到腰部的线条如果不画成直线型的话，就容易变成女人身

在膝关节和小腿部画上阴影更像男性的腿

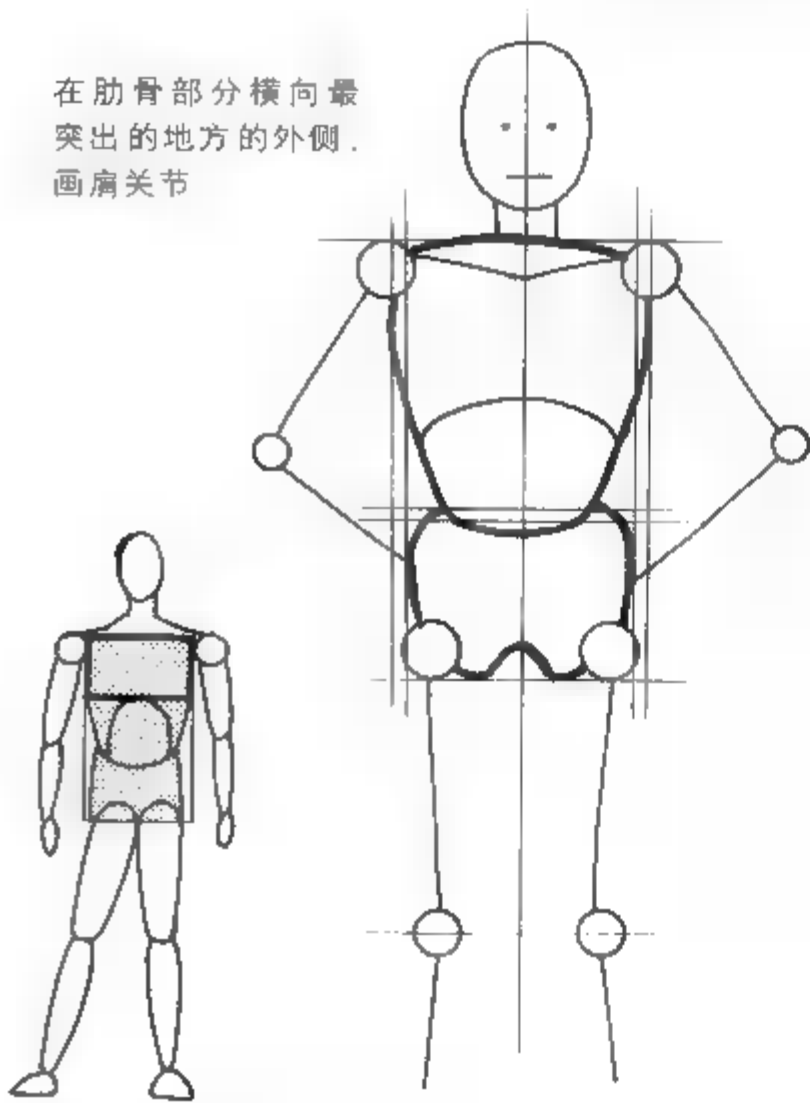
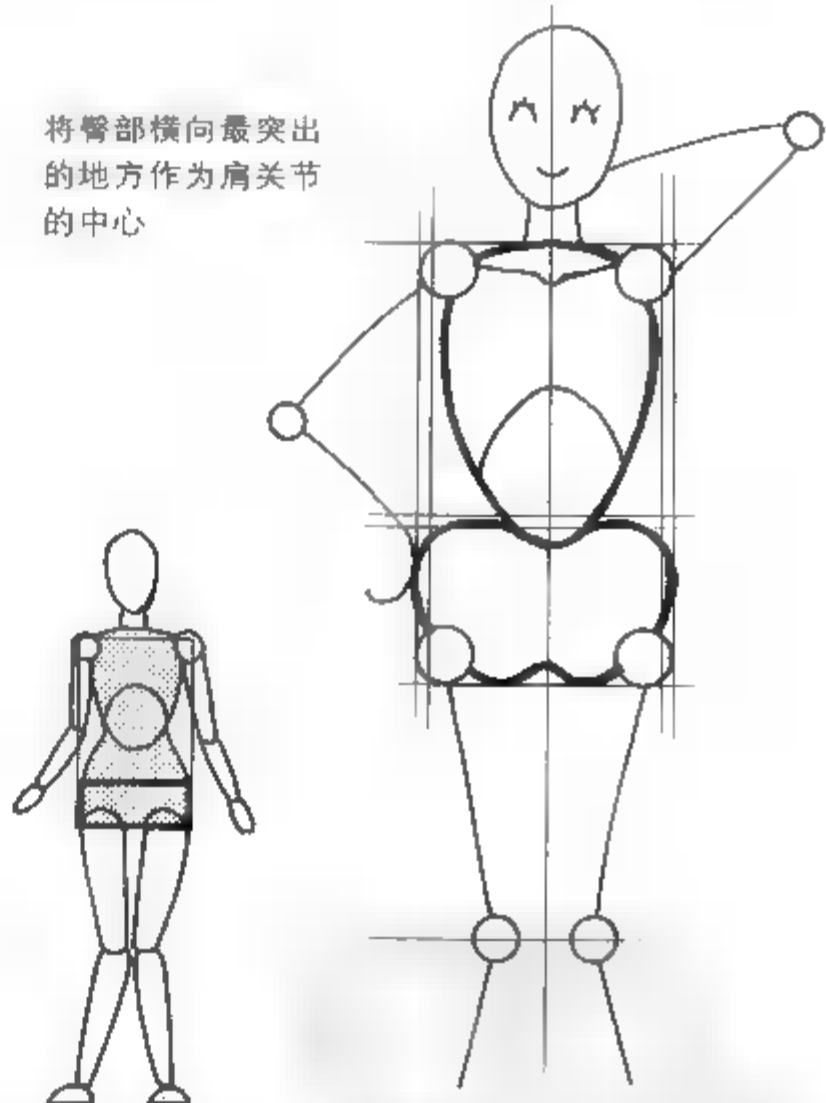
虽然小腿画上腿毛可以更直接地表现男性的特征，但有损美感

骨盆比女性长，双膝并拢站立时两腿根部也要紧贴

踝骨的关节能表现成人感，要画好

显示肌肉的姿势，
用力时肌肉会突出来
手臂正常弯曲时
即使不是肌肉型体格，也要
画出肩头肌肉的起伏
手臂用力弯曲时
小孩从肩部到手臂的线条
是柔顺的（与女性相似）
胸部到腹部的肌肉处于松弛
状态，和紧张状态时不同
手腕和脚踝关节的粗壮也
能表现男性特征
紧张状态
松弛状态（放松）
最突出的地方连起来，
是斜线（脚拇趾一侧
在上方）
踝骨的粗壮是因为
脚踝的关节骨
背部的状态因手臂的运动而变化

男孩和女孩骨骼的差异

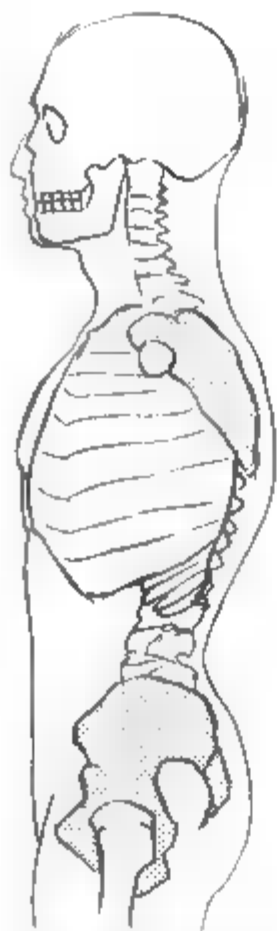
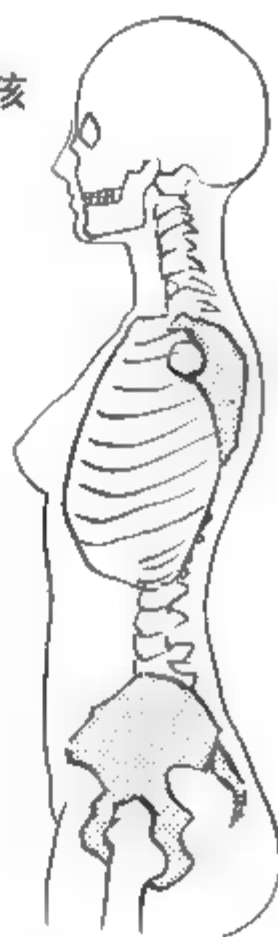
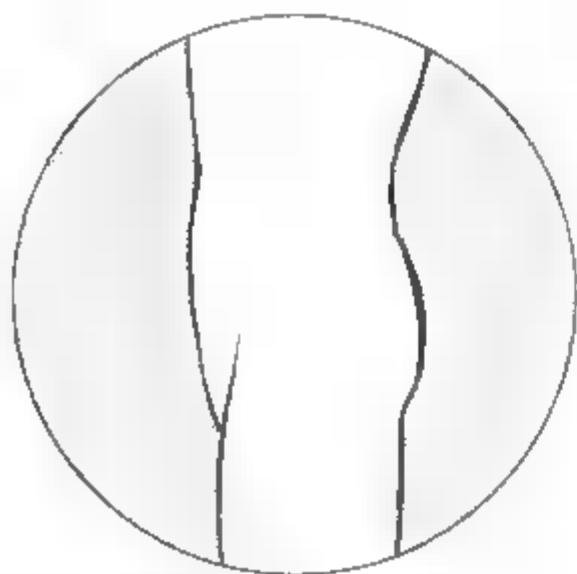
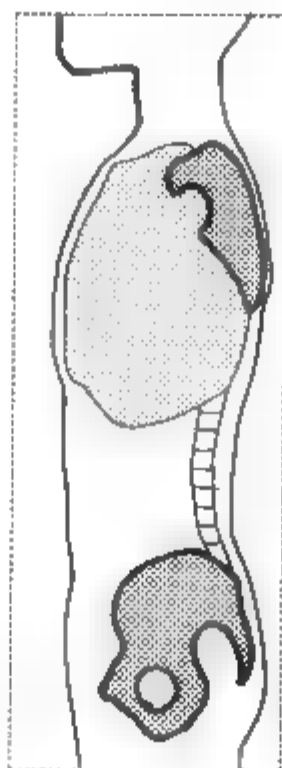
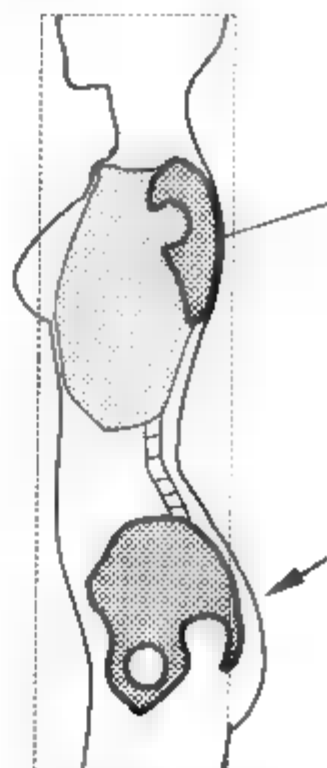
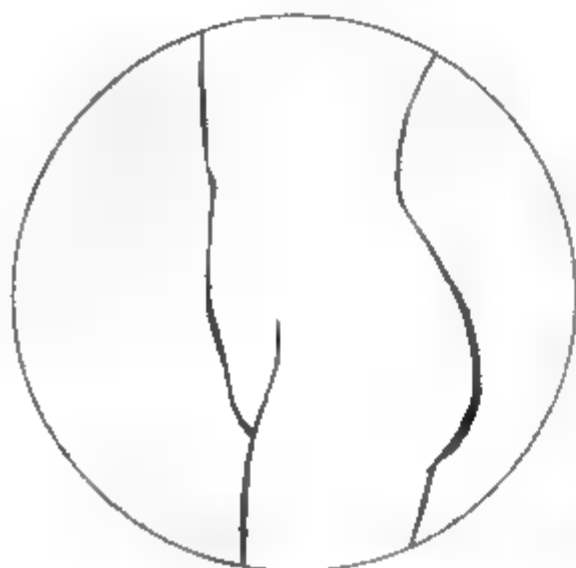
男孩的胸部标准是女孩的1.5倍，臀部大小是女孩的2/3左右。

男孩

女孩

在肋骨部分横向最突出的地方的外侧，画肩关节

将臀部横向最突出的地方作为肩关节的中心

- 躯干呈横矩形
- 臀部呈纵矩形

- 躯干呈纵矩形
- 臀部呈横矩形

男孩从腰部到臀部的线条用直线，没太大起伏

女性用曲线，起伏要大

男孩的胸部骨架
厚，臀部瘦小

女孩的胸部骨架
薄，臀部大

男孩的臀部——平缓的曲面

男孩直立时，臀部
不及背部突出

女孩直立时，臀部向
后突出超过肩胛骨

女孩的臀部——动感的曲面

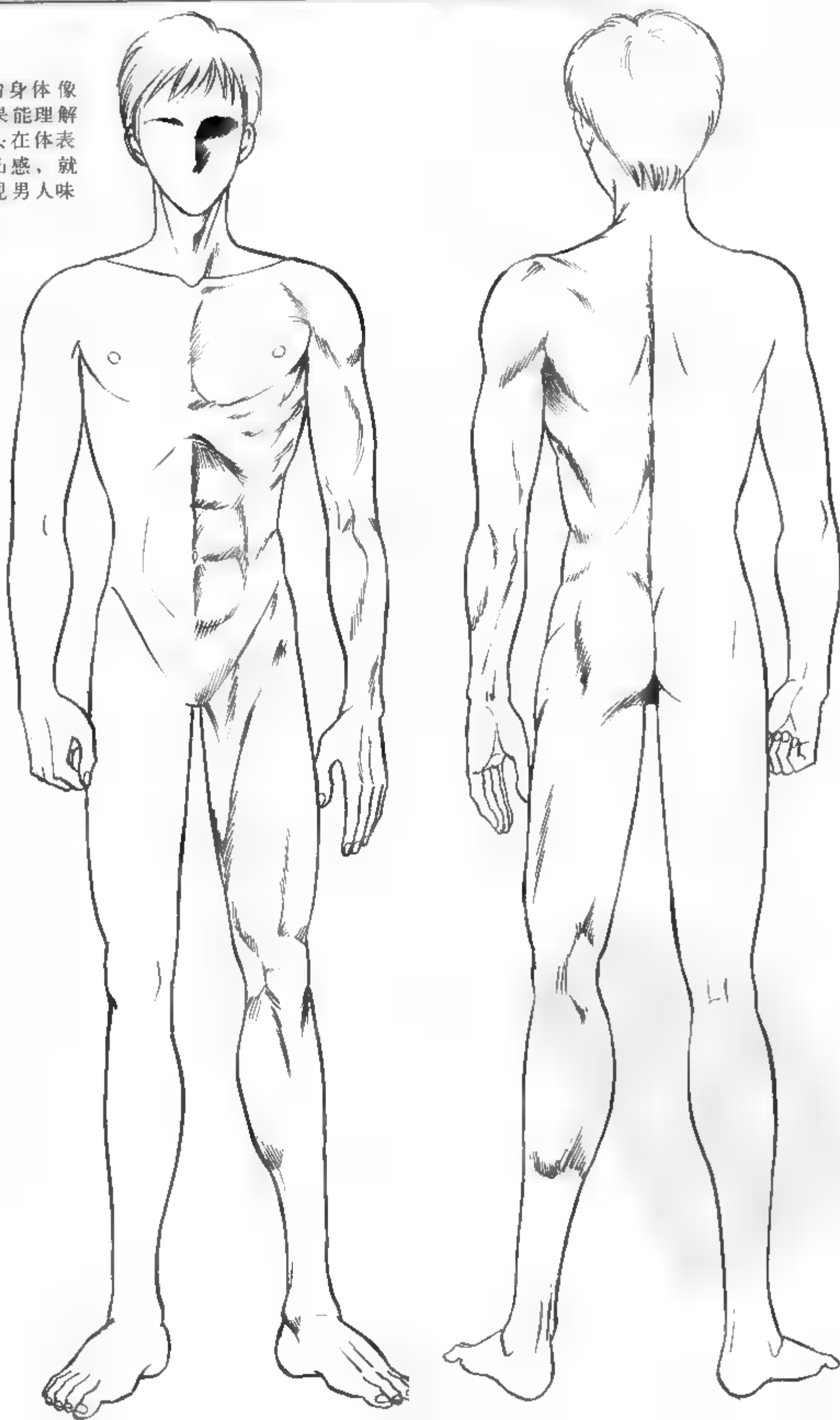
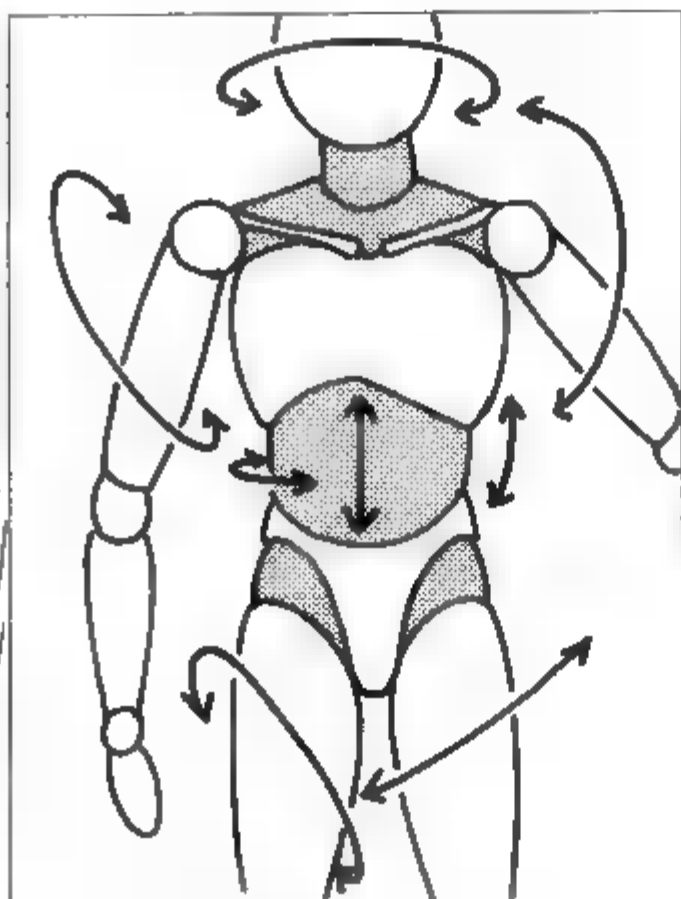
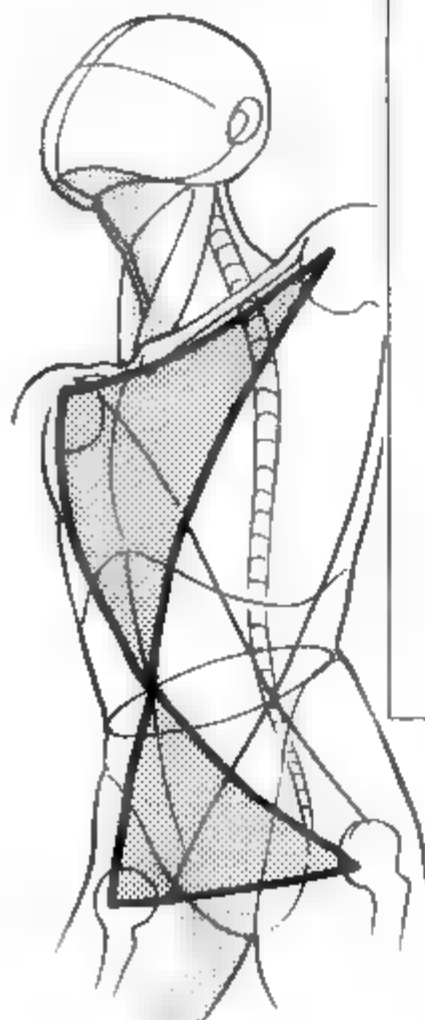
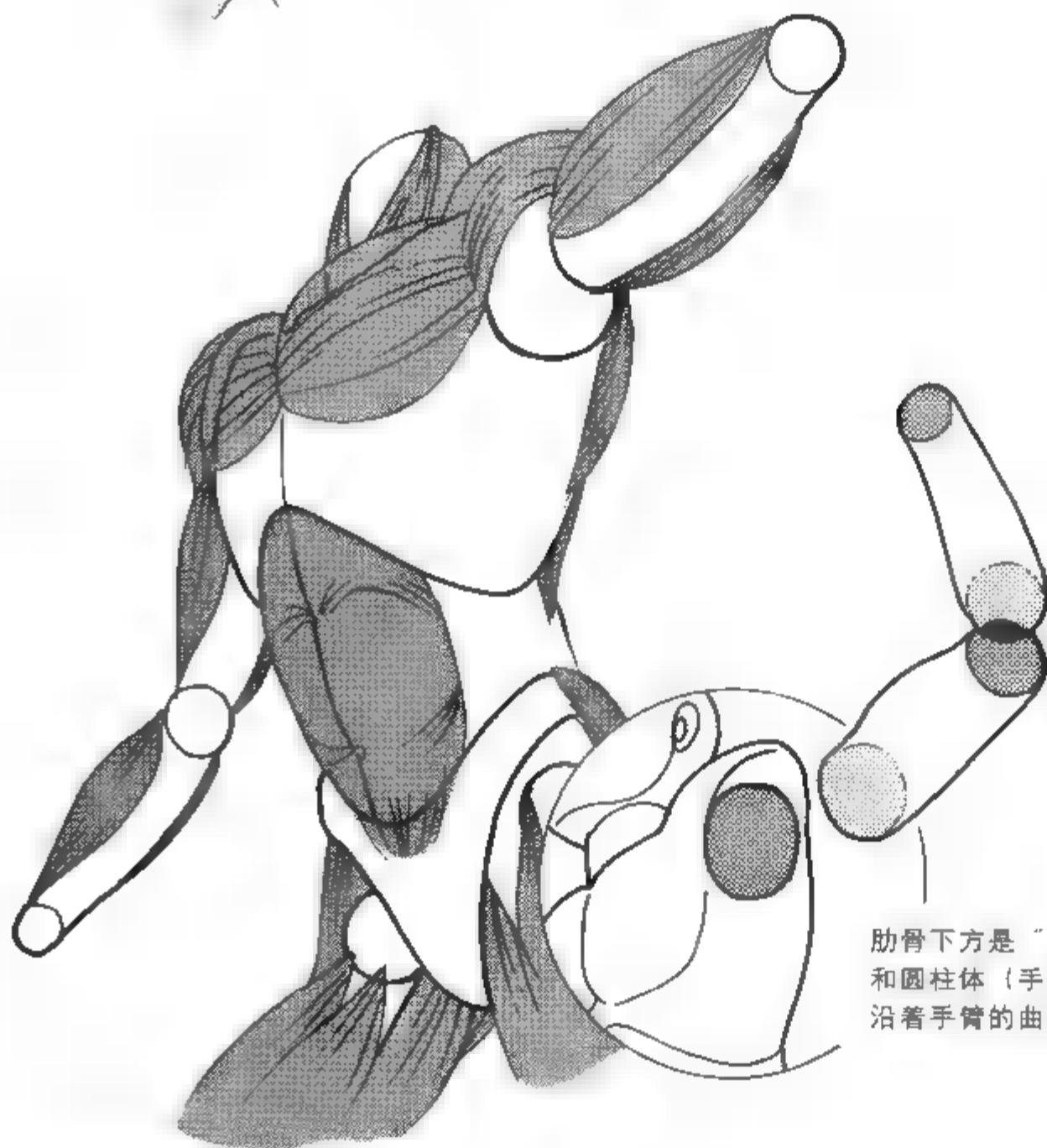
男孩和女孩肌肉的差异

男孩身体质地如同汽车
的轮胎

女孩身体质地如同羽
绒被

男性和女性，肉体的柔软程度完全不同。画男性的身体时，要把他当成和女性完全不同的物体来考虑。

肉体的立体感（体表能看到的骨头和肌肉）

男孩的身体像板块，如果能理解肌肉和骨头在体表形成的凹凸感，就能充分表现男人味和真实感。

构造模式图
上半身略图
（箭头指示可动方向）
肋骨下方是"长方体（躯体）
和圆柱体（手臂）的接点"
沿着手臂的曲面轻缓地画线

肌肉的表现

表现肌肉时，重点是要突出臂、胸、腿部的肌肉，所以可画得夸张一些。

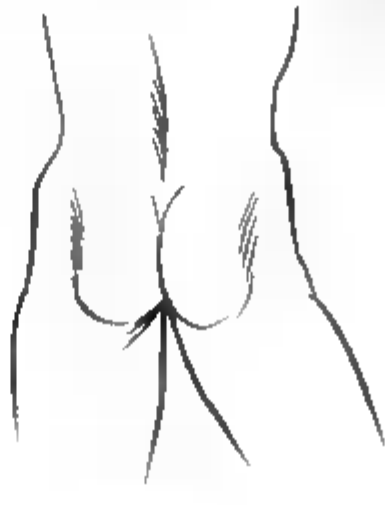
腹部的肌肉群是由 3 排 2 列组成，只有在表现健美的肌肉时，才有必要清楚画出

溜肩膀省略肌肉的表现
- 不想强调肌肉感时，画出关节部分的凹凸感
- 脖子画细、肩膀画窄时，臀部也要画小
- 基本上省略了胸部到腹部的肌肉线

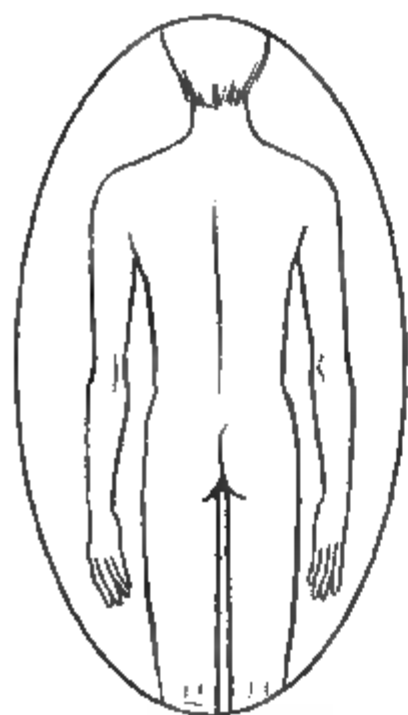
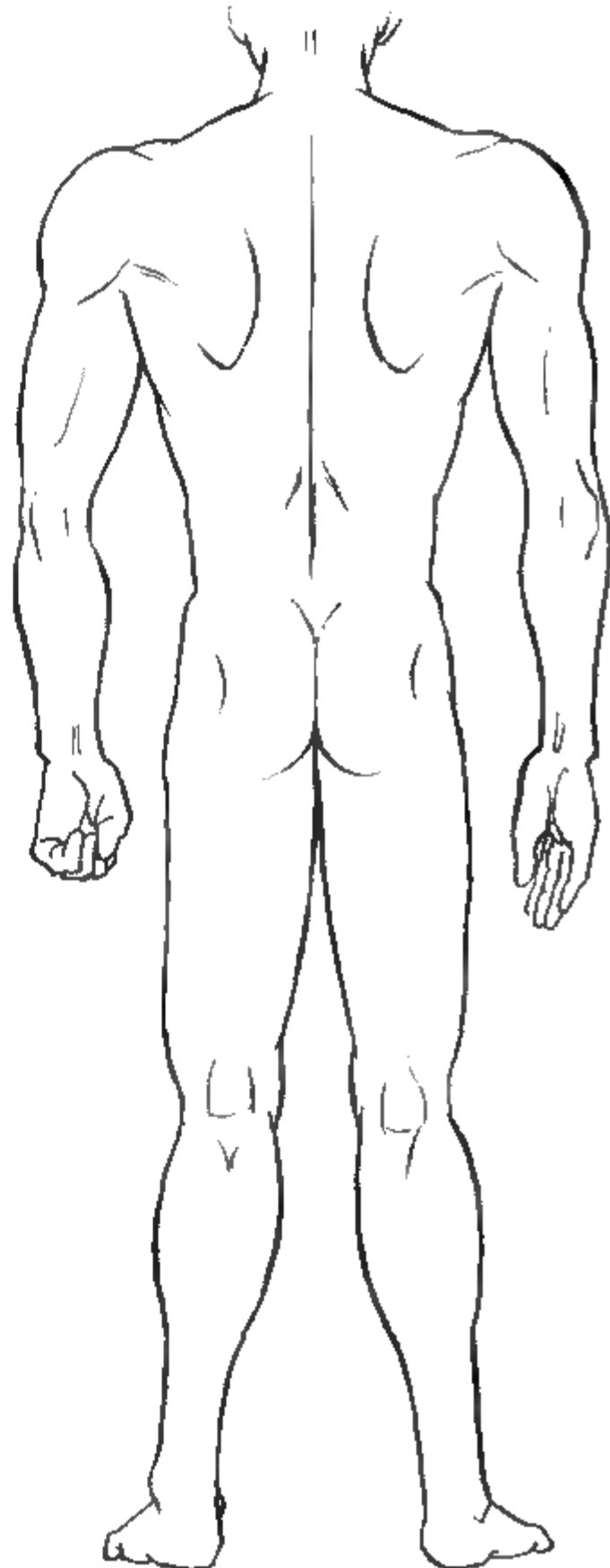
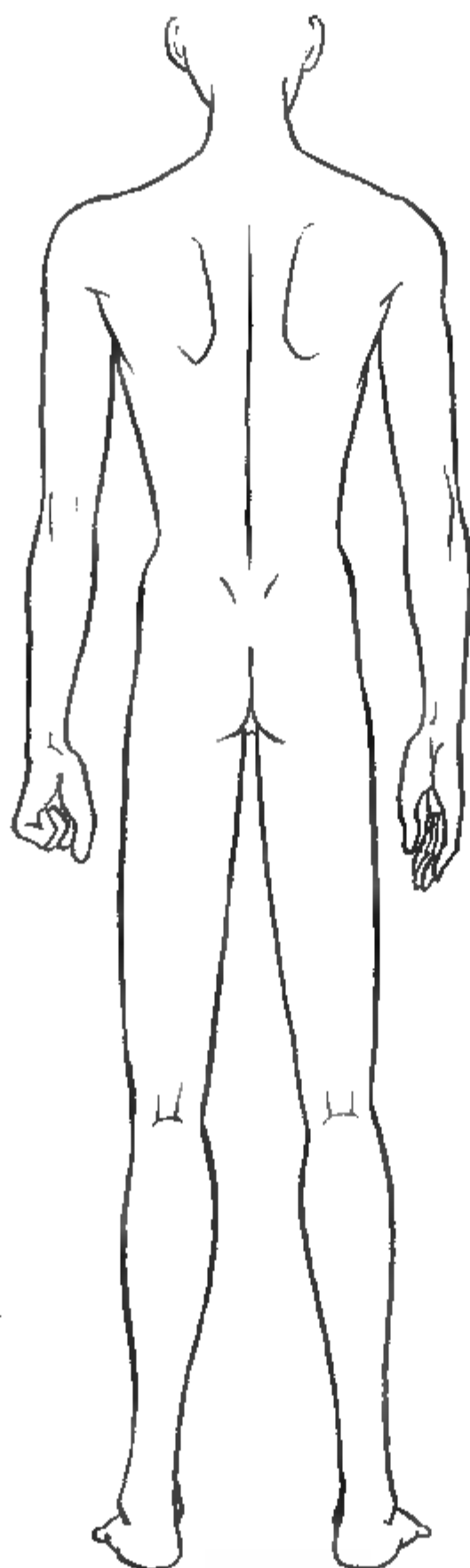
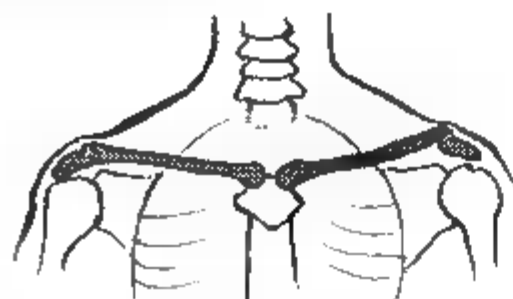
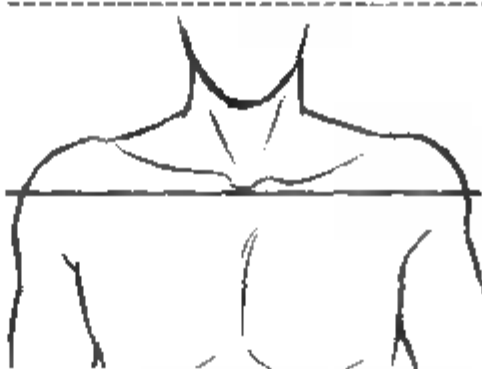
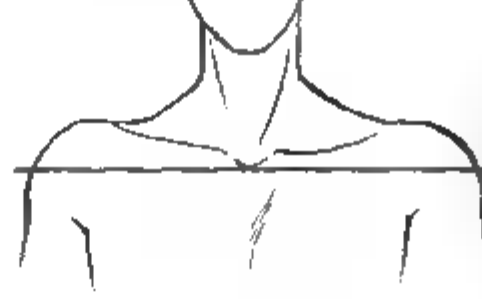
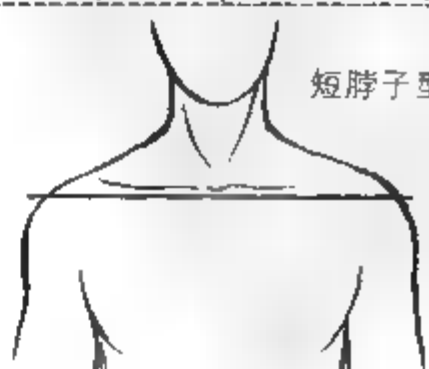
超级肌肉型
- 脖子粗短，肩膀和锁骨也要画得强有力
- 胸部和肩部的肌肉硕大，腰与头部的宽度差不多
- 强调手脚肌肉的凹凸感，关节结实，紧绷

瘦削肌肉型
- 画好肩膀宽度
- 简单地画出胸部、腹部的肌肉线
- 手脚的肌肉画少许凹凸感，表现健壮的体格

肌肉发达程度和骨骼情况不同，腰到臀部的线条也不同。可以用臀部线条和大腿曲线加以区别。

柔顺的臀部
→ 平缓的曲线

肌肉结实的臀部
→ 直线+曲线

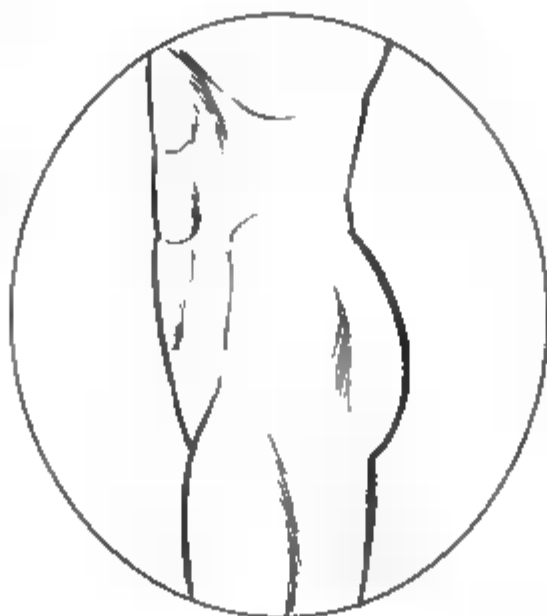
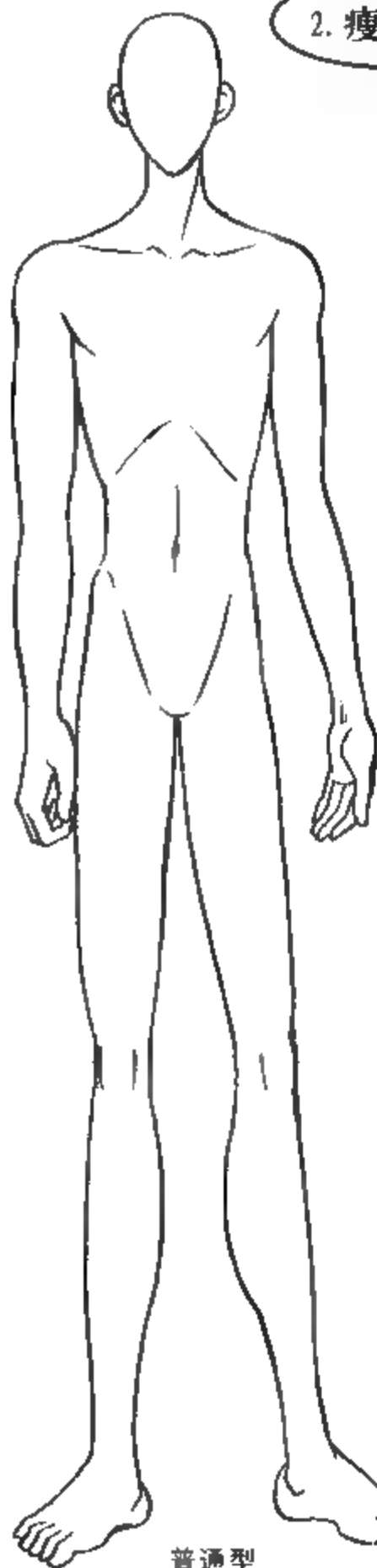
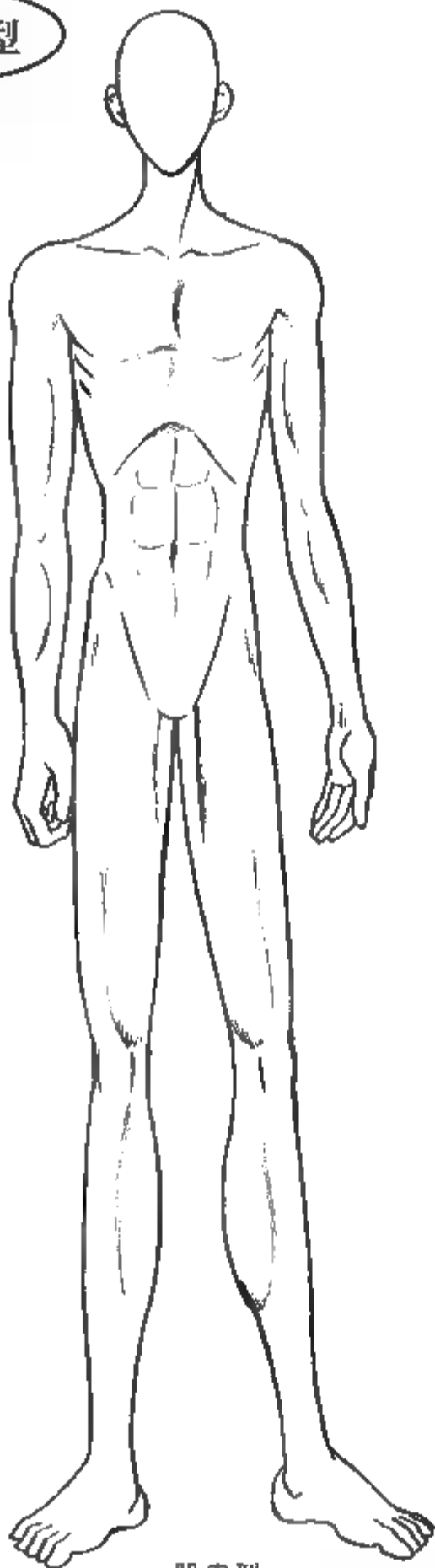
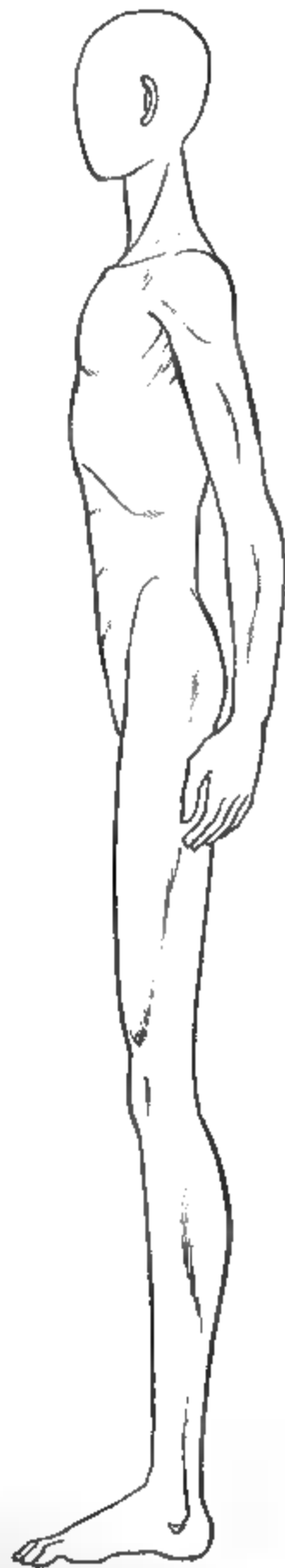
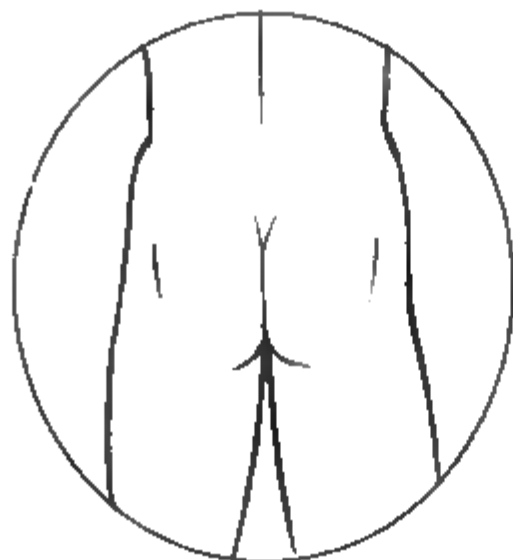
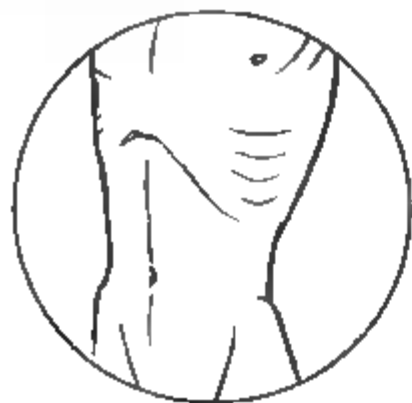
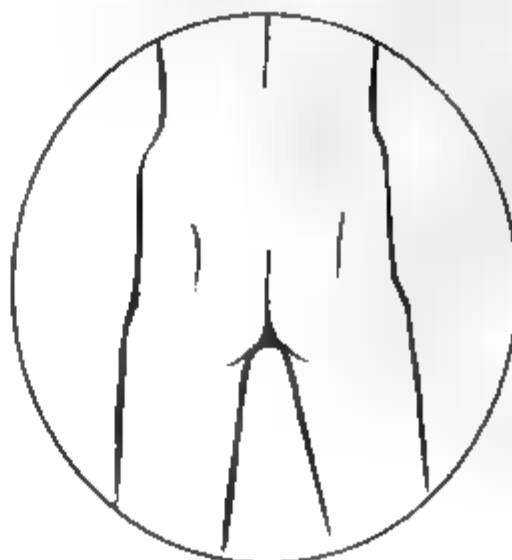
有骨感的男性臀部
→ 以直线为主

瘦削型男孩的背面
强壮型男孩的背面
画瘦削男孩的背面，稍微与女孩有相似之处，但臀部要画小，骨盆不太突出。另外，将表现臀部的线画成直线形，就显得像男性身体了。
青少年的背部
青少年正处在成长发育阶段，
所以背部不必画出骨骼和肌肉线
溜肩膀和端肩膀
溜肩膀和端肩膀是因各人骨骼不同而产生的
端肩膀
溜肩膀
长脖子型
短脖子型
若连接脖子和肩膀的肌肉（僧帽肌）发达，因为脖子短，看起来也像端肩膀。

不同体型的画法

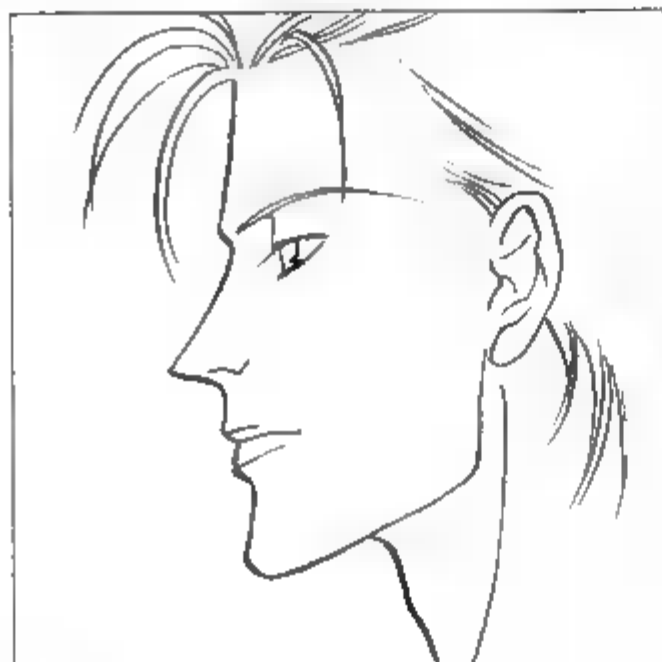
1. 中度型

图画里的体型，分为中度型、瘦削型、肌肉型三种。相同的轮廓也会因为肌肉的有无塑造成截然不同的两个人。

有肌肉的话……

- 胸部挺起、变厚
- 四肢的线条不要画成单纯的棒状，要有凹凸起伏感
- 手腕和脚踝看起来变细、关节粗壮明显
- 脖子画粗，肩膀隆起

2. 瘦削型
普通型
肌肉型
普通型的侧身
肌肉型的侧身
瘦削型身材的特征是：
●脖子细长
●胸部骨架薄，身躯长
●手脚也细长（不要画多余的肌肉）
●根据个人喜好，可以将肋骨露出来
男孩的臀部即使是普通型身材脂肪也很少，所以要注意表现骨盆的凹凸。瘦削型的骨头形状要更突出。
普通型的臀部
瘦削型的臀部

男孩的脸

大致分成"面向女读者杂志型"和"面向男读者杂志型"。

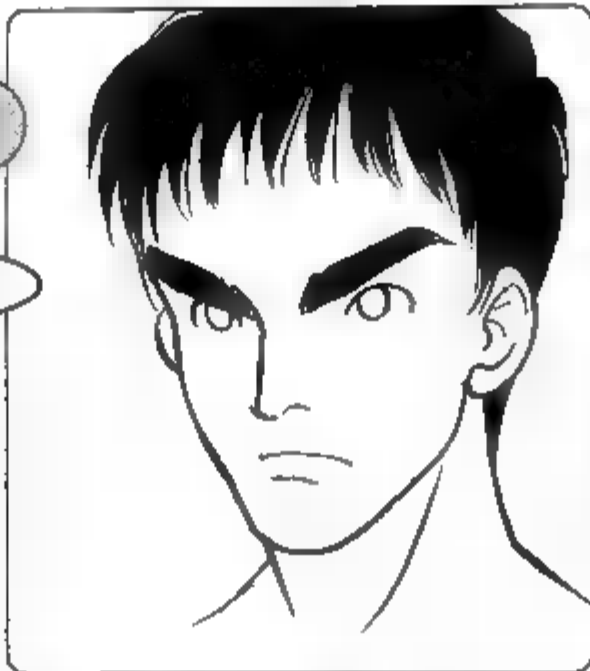
传统的**面向女读者**的漫画中的男孩

"面向女读者型"
顺应传统的女性眼光，满足不同女性的要求而设计出的"男性"，变化也是丰富多彩的。

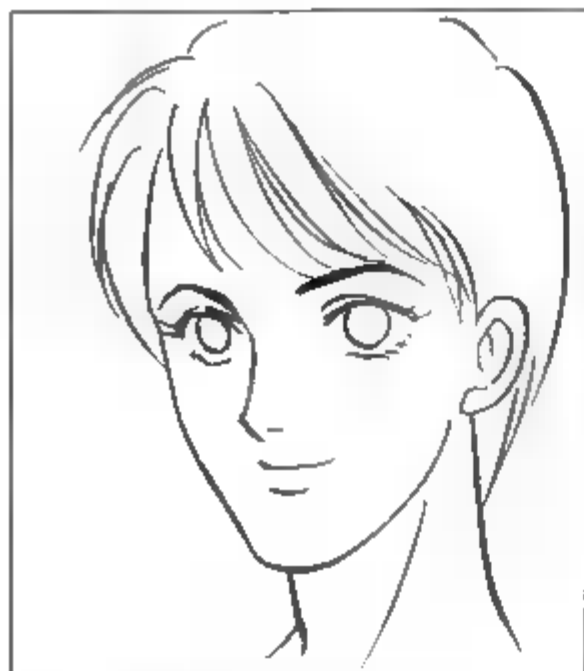
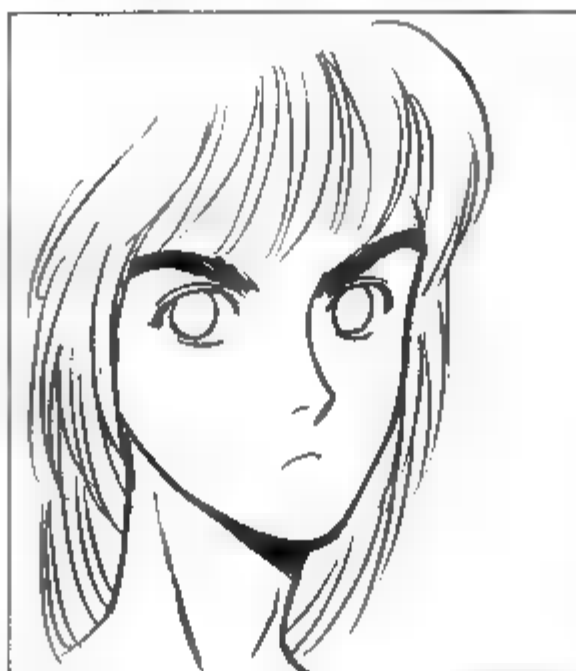
传统的**面向男读者**的漫画中的男孩

"面向男读者型"
按传统观念，多具有"强壮"、"帅气"、"行动性"等特征，但是最近柔弱、女性化的形象也有所增加，发生了多姿多彩的变化。

画男孩的脸

1. 一开始就打算画男孩

画男孩有两种技巧。一种是从头至脚都画出男孩的特点；另一种是将脸画成女孩，身体画成男孩。

○画出典型的男孩脸的要素：
粗眉、小瞳孔、没睫毛、粗脖子、大嘴、有棱角的颚线，朝下的鼻子

变化1
将眉毛和脖子画细

变化2
将眉毛和鼻子画细，眼睛画大，并画上睫毛

变化3
突出粗眉毛、无睫毛这两个要领

变化4
除粗眉毛以外，用画女性脸和脖子的线条来画男性

2. 先画女孩脸再画男孩的身体

造型1
以冷艳女性为基础，将脖子、肩宽和肩膀的线画成男性身体线条

造型2
给原本可爱的女孩画上粗而短的脖子，显得男性化

*即使脖子较细、肩膀瘦削，不画上乳房的话，看起来仍是男性

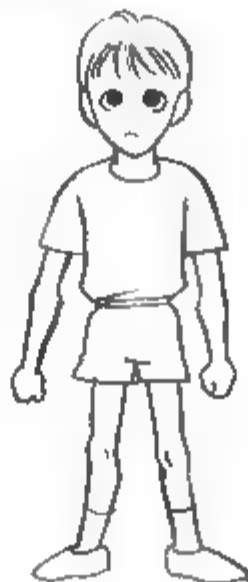
大人和小孩身体的区别

大人（青年）画成7头身以上，少年画成5～6头身。

相对大人来说，少年的特征是肩膀窄、头大和身躯短。如果想表现“少年”而非“小孩”时，可以将手臂画成细长、单调的棒状。

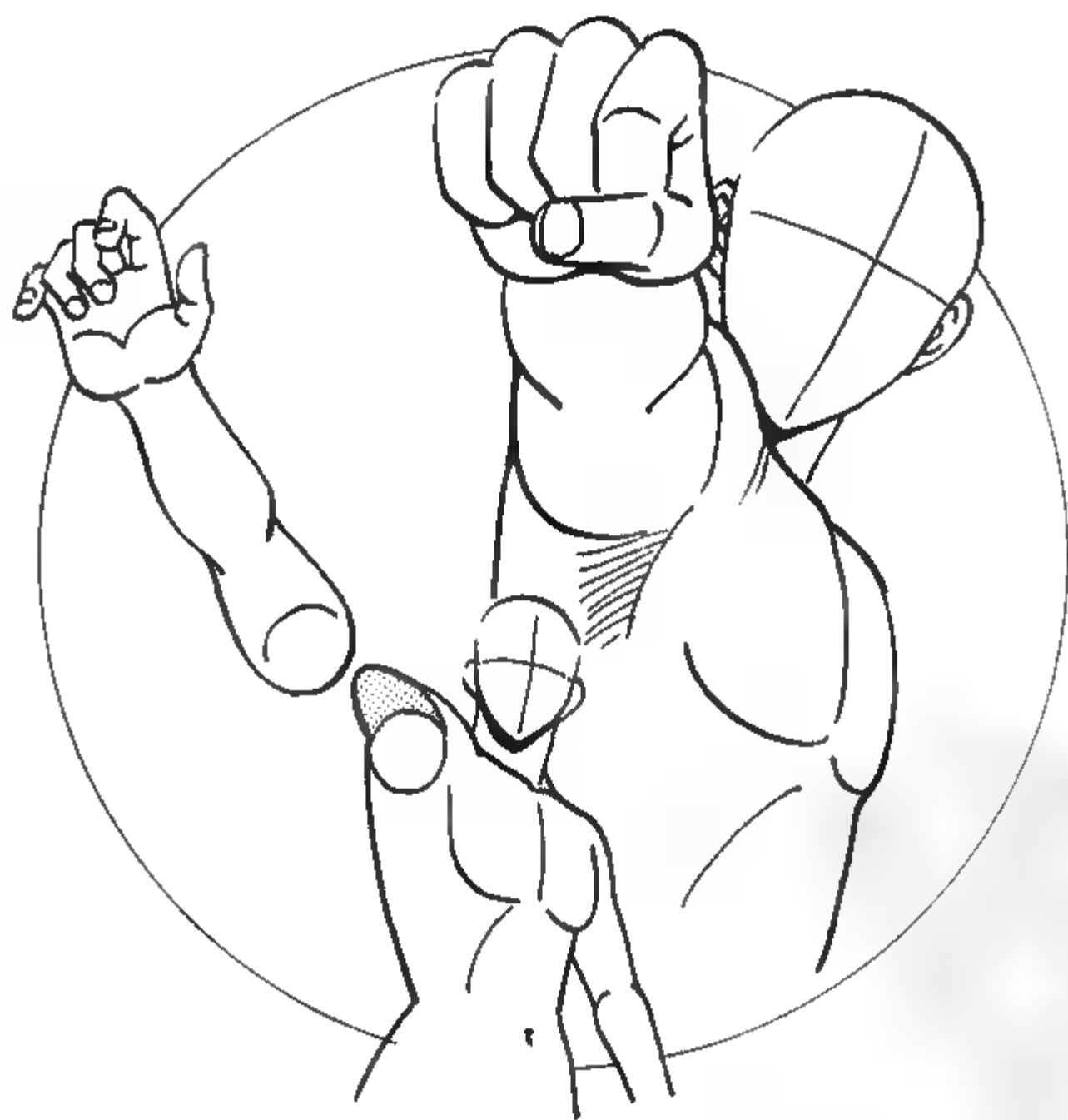
小孩的手指短

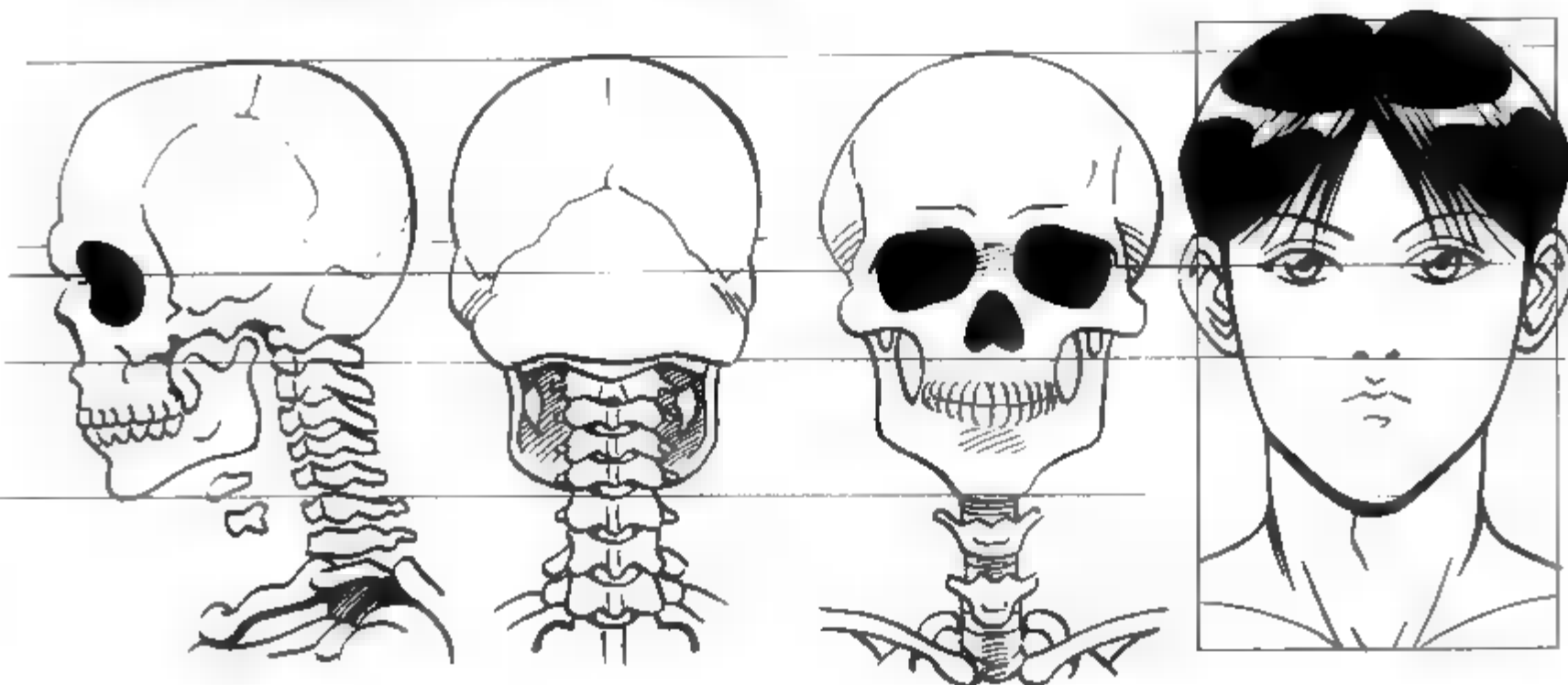
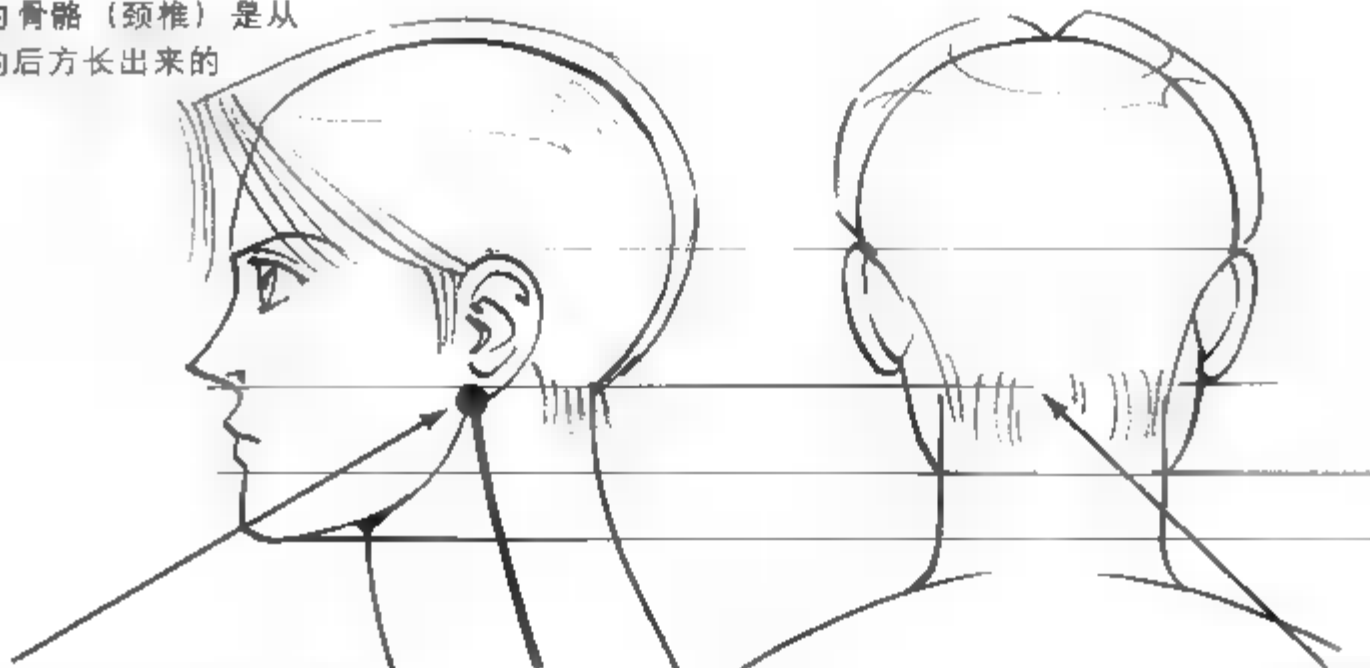
肥胖的少年
手脚画得又胖又短

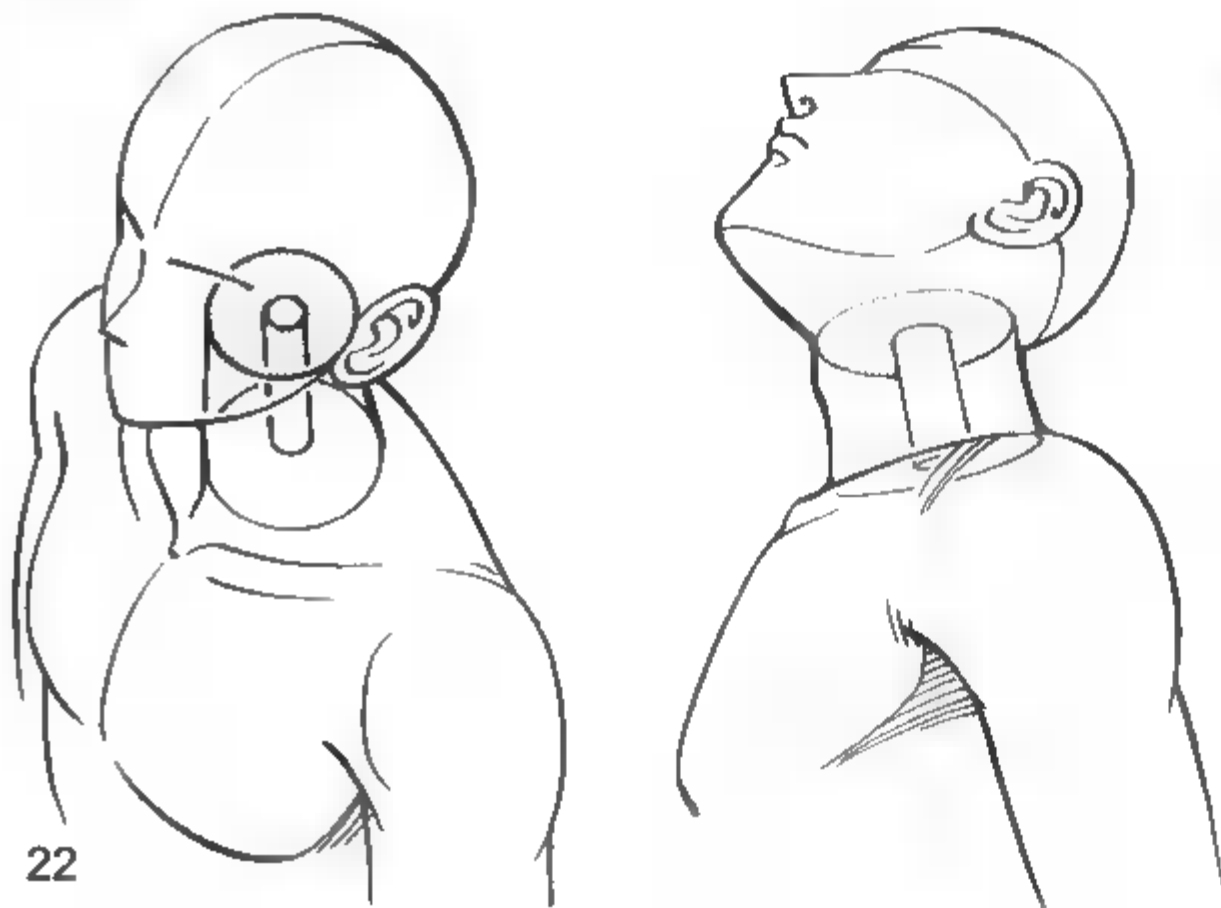
将手脚[illegible]长的少年的肩膀画窄、头画大，[illegible]出孩子气

漫画造型
胖乎乎的手腕、脚踝显出孩子气

第2章

男孩的身体

局部绘画及其连接处

头部和颈部（头部的骨骼和颈部的骨骼）

颈部不是从脸的下方，而是从后脑勺长出来的。

颈部的骨骼（颈椎）是从
下颚的后方长出来的

后脑部与颈部的交界处，大约
在鼻子的下方至口的高度

发际是在后脑部与颈部的交界处

从正下方看到的颈部

有关头部的各部分画法及比例分配

①

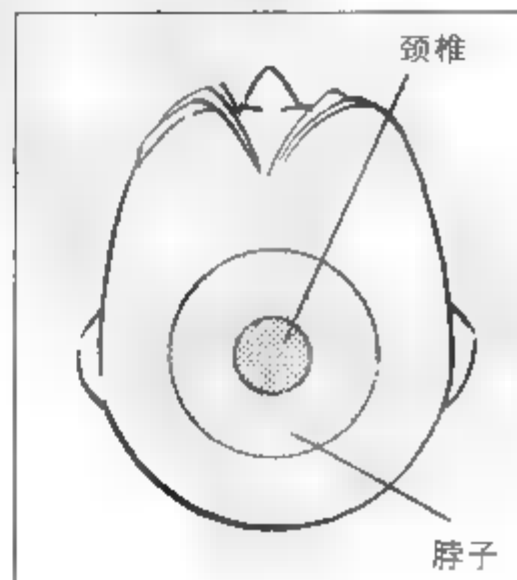
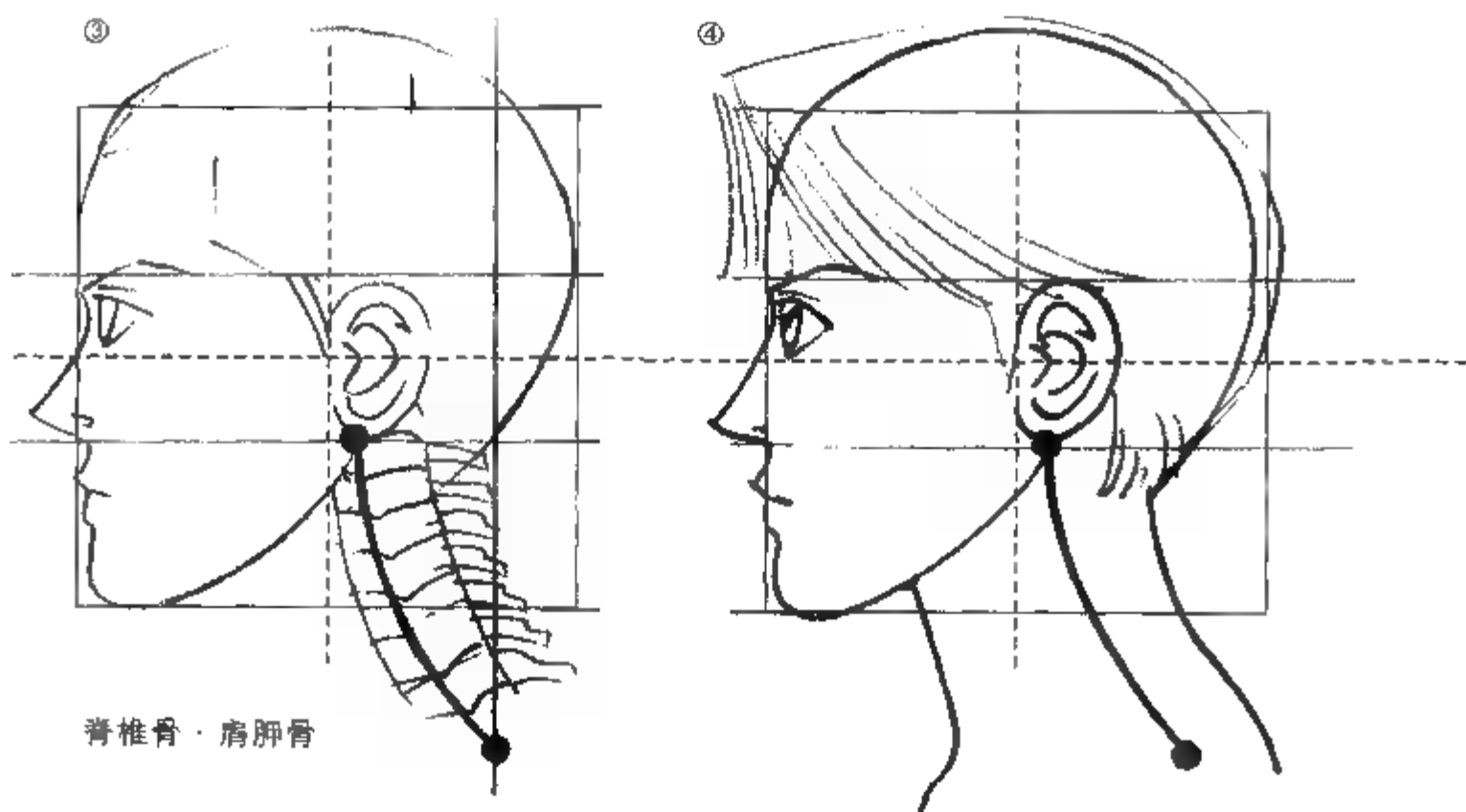
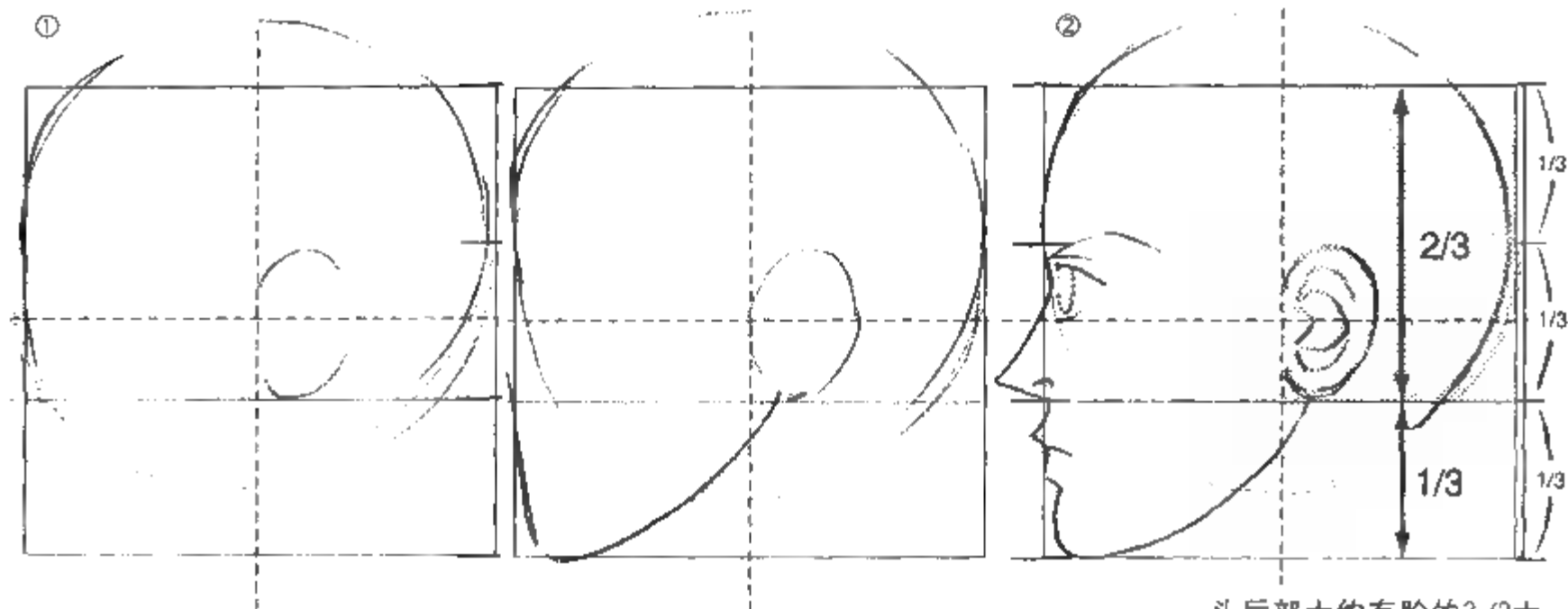
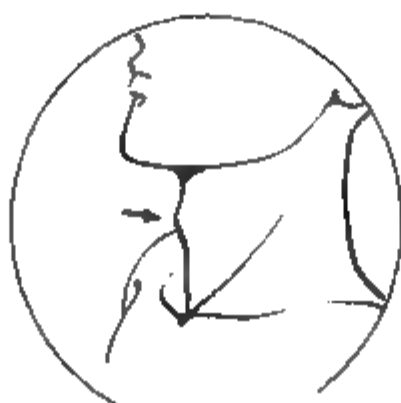
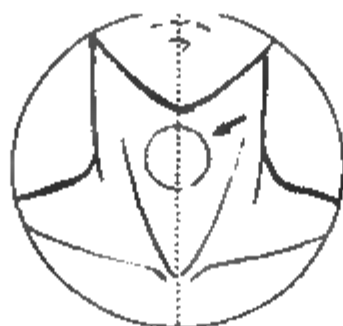
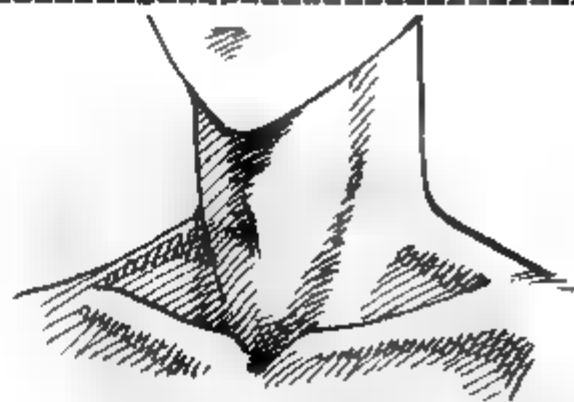
②

1/3
2/3
1/3
1/3
1/3

头后部大约有脸的2/3大

③

④

脊椎骨 · 肩胛骨

有关喉结

喉结在下颚正下方

位于身体的中心线上

用斜线表示

用线条表示

有关头部与肩部的关系

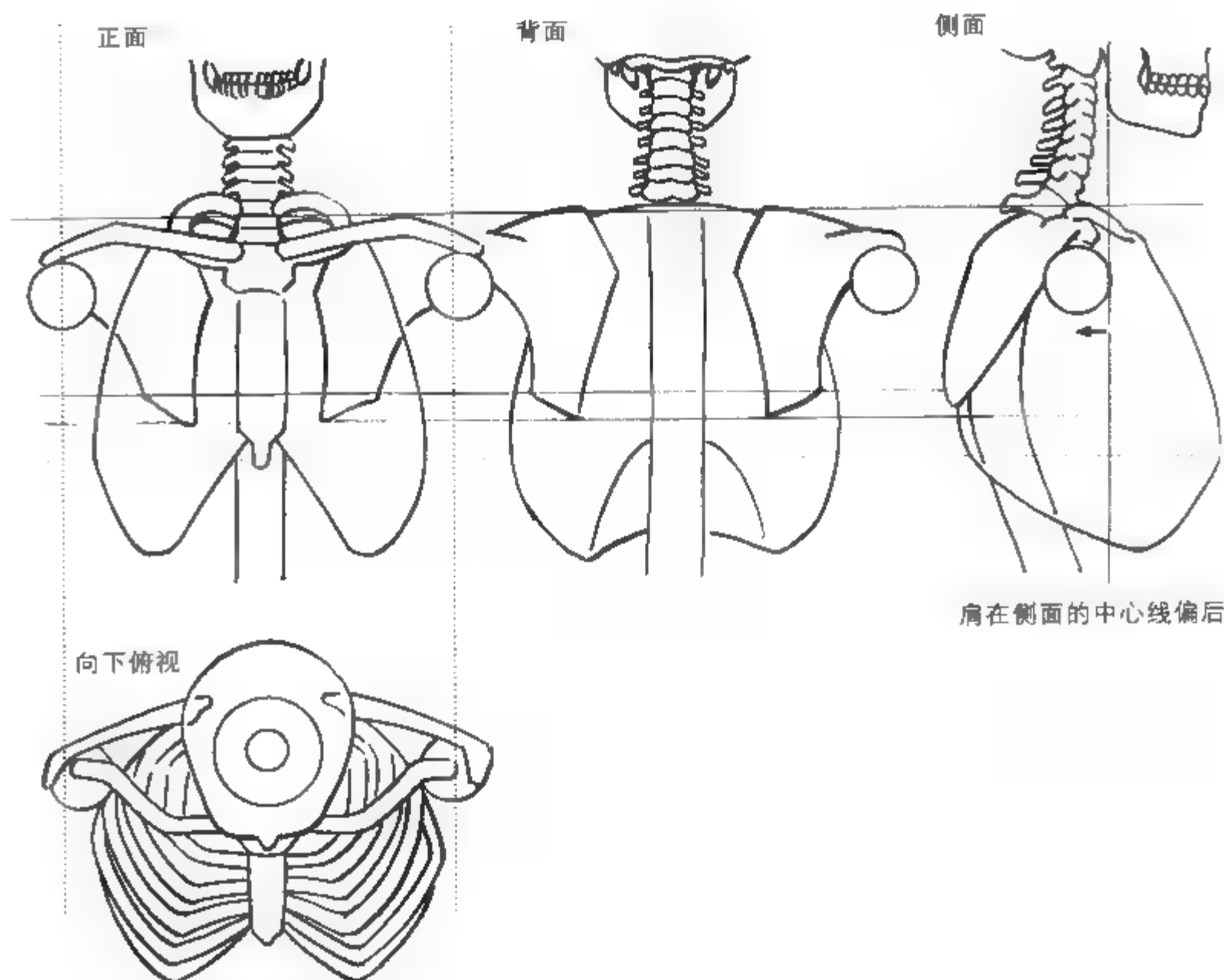
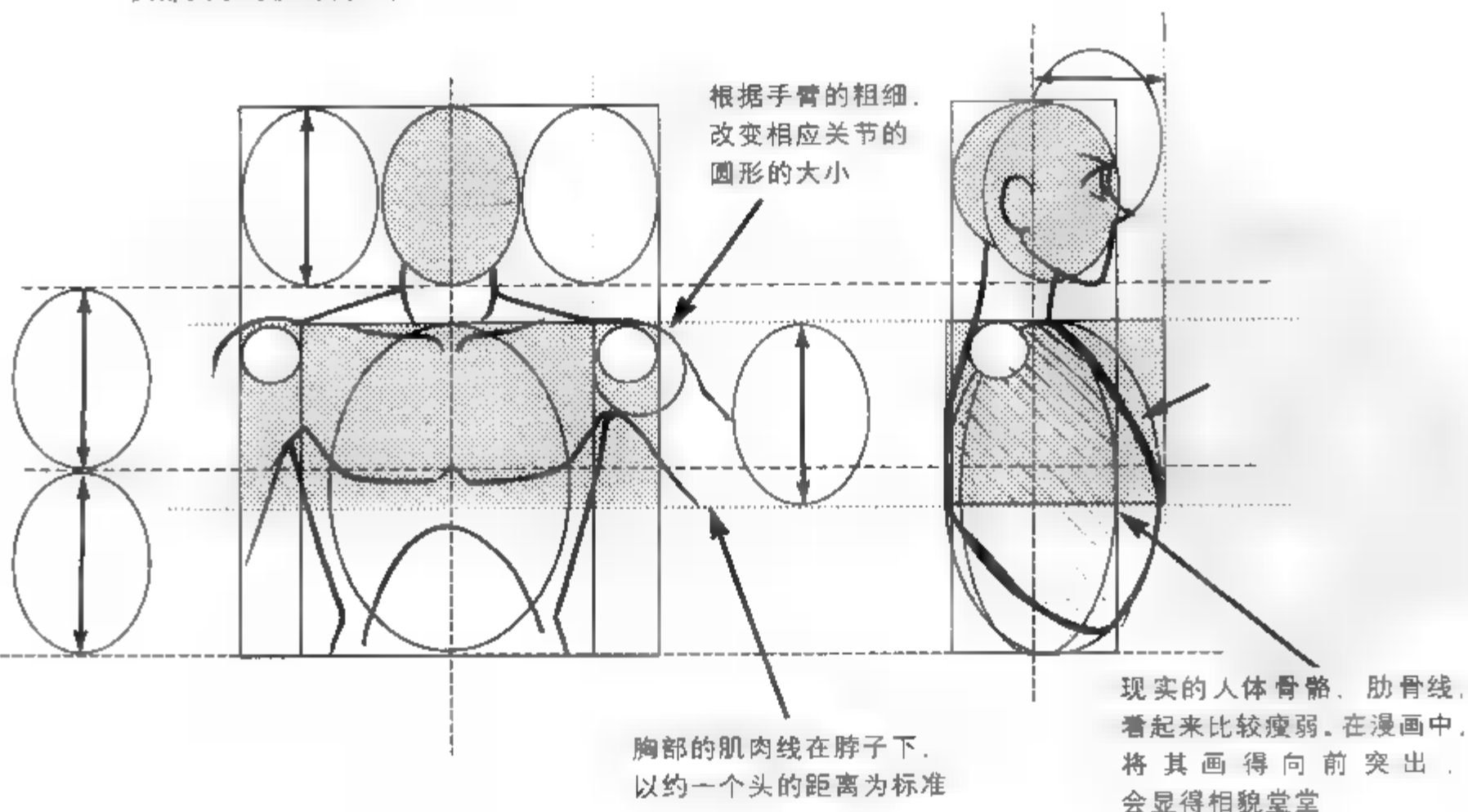
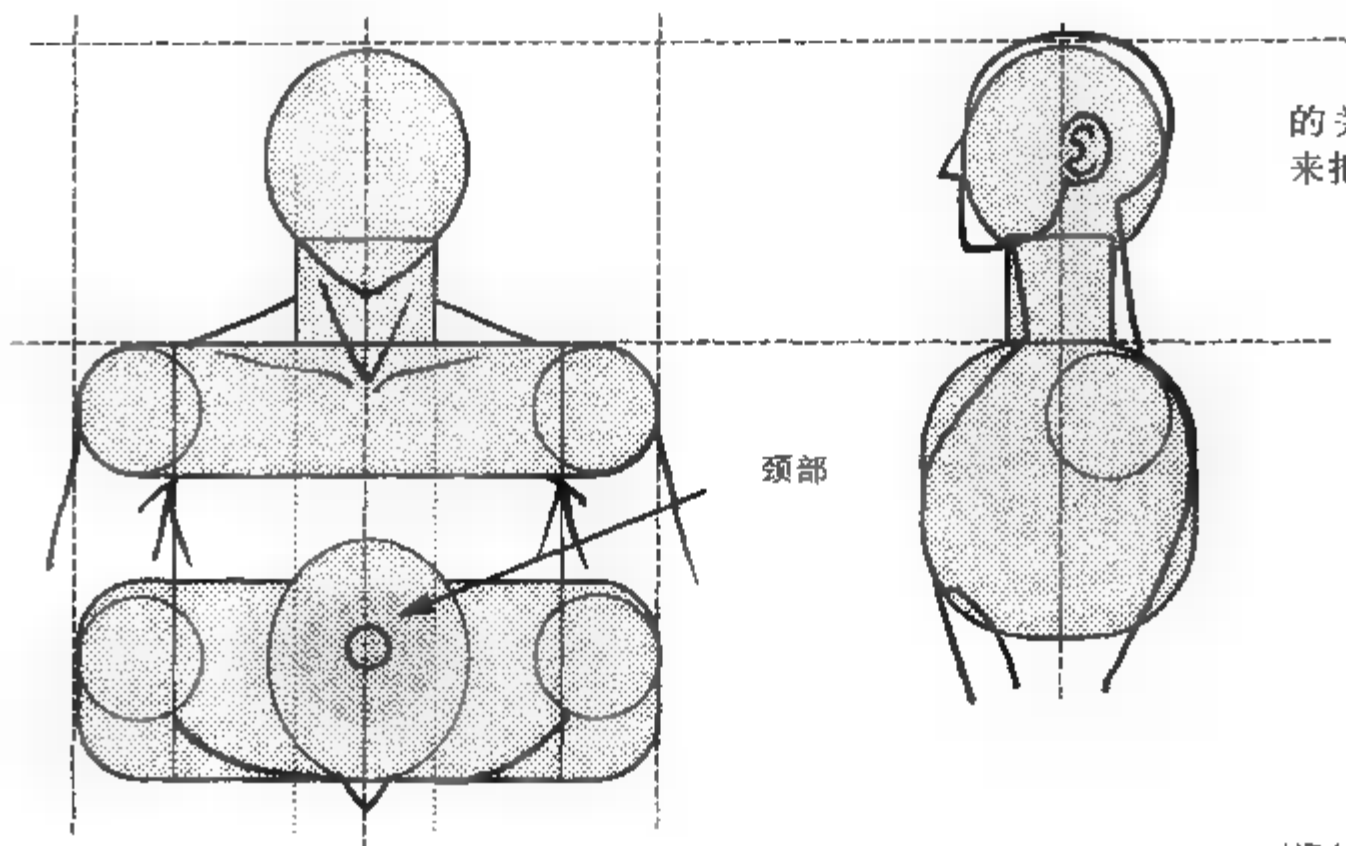
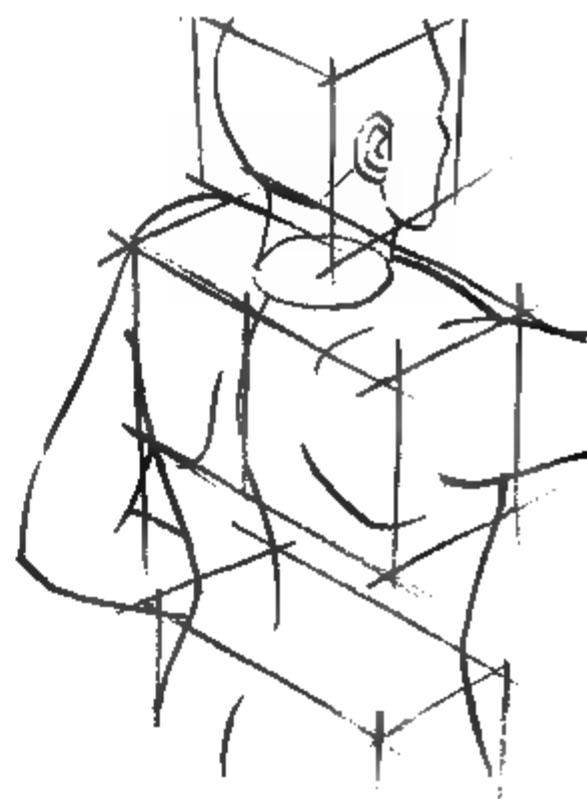
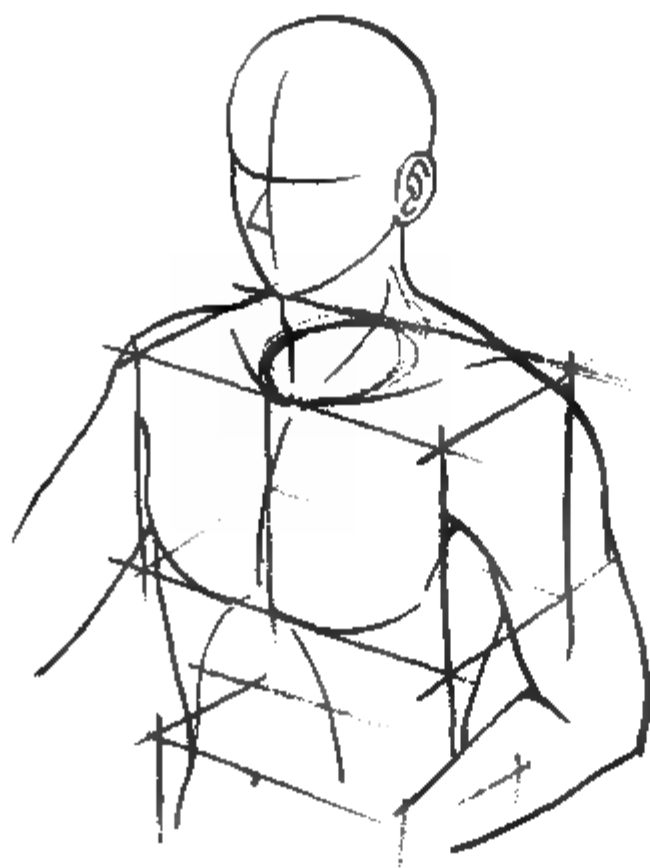
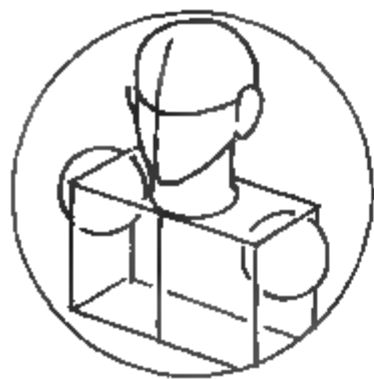
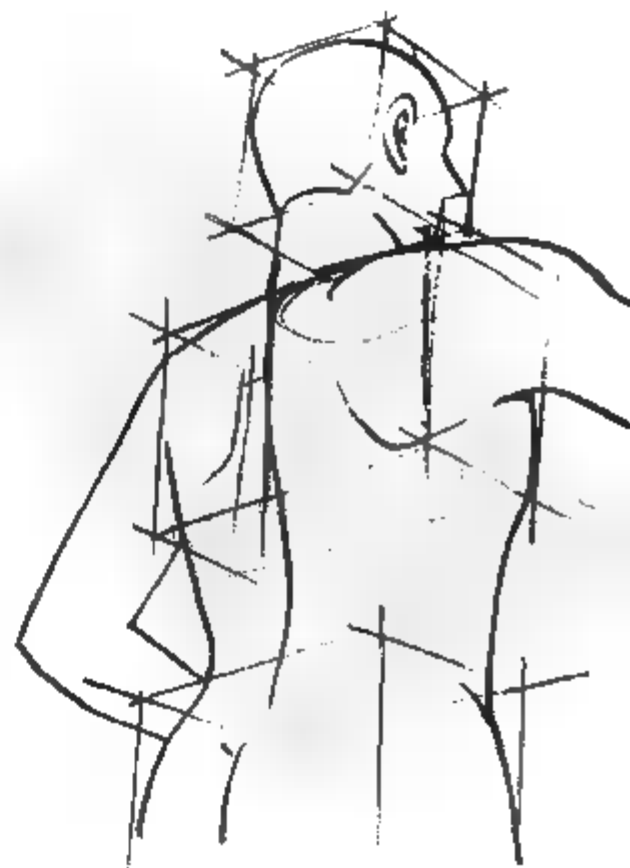
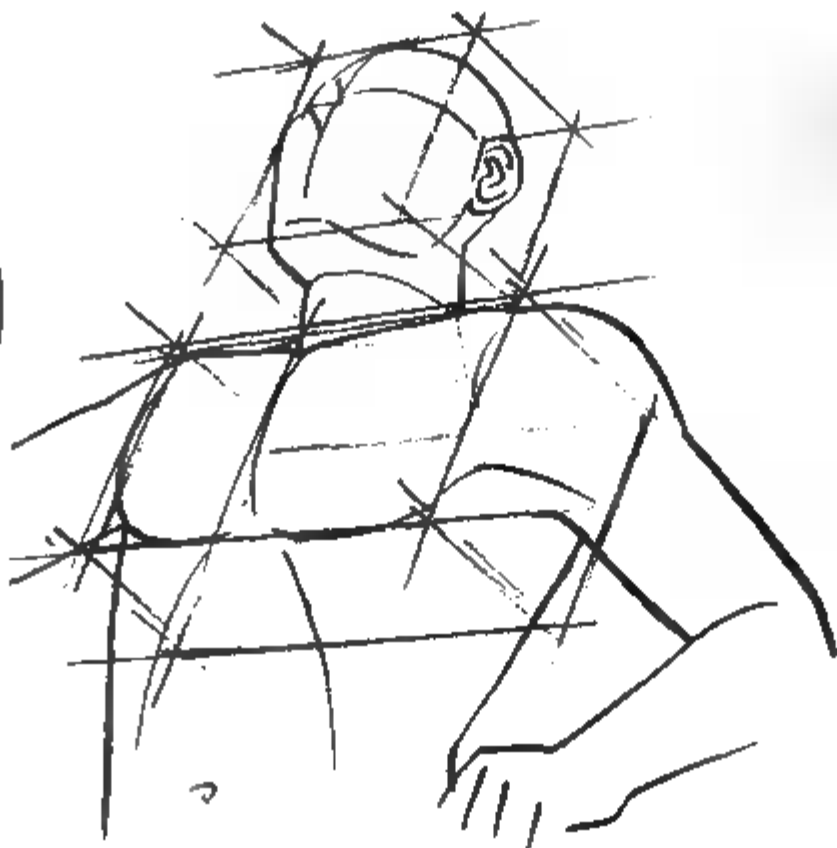
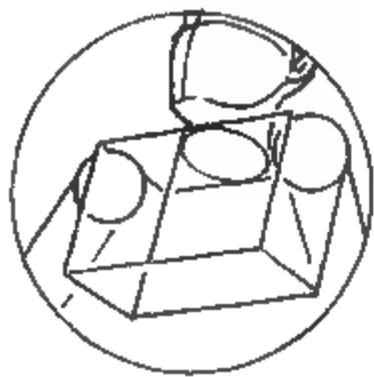
要点是将头部、颈部和躯体作为立体来把握，简化并理解其关系。

正面

背面

侧面

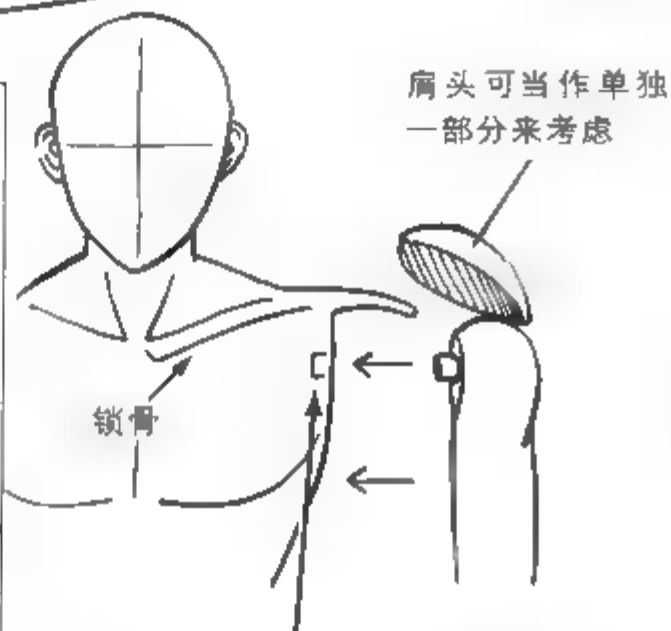
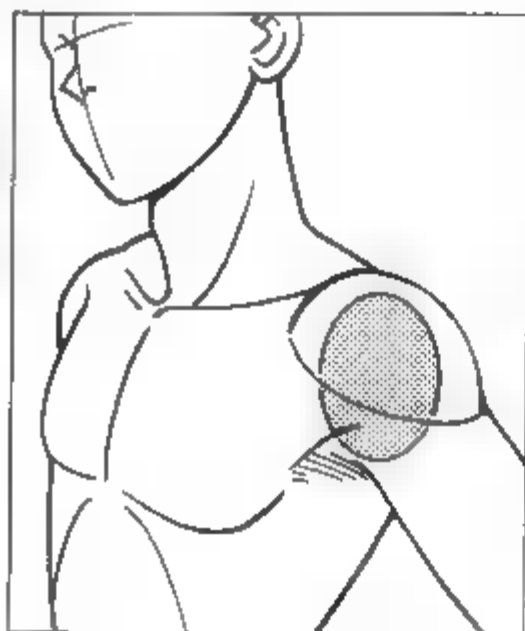
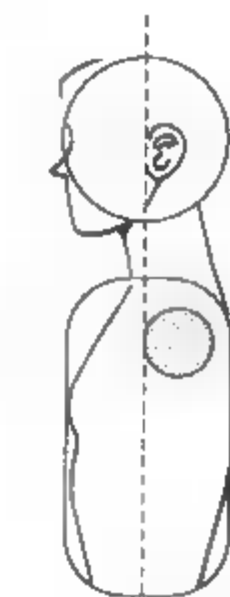
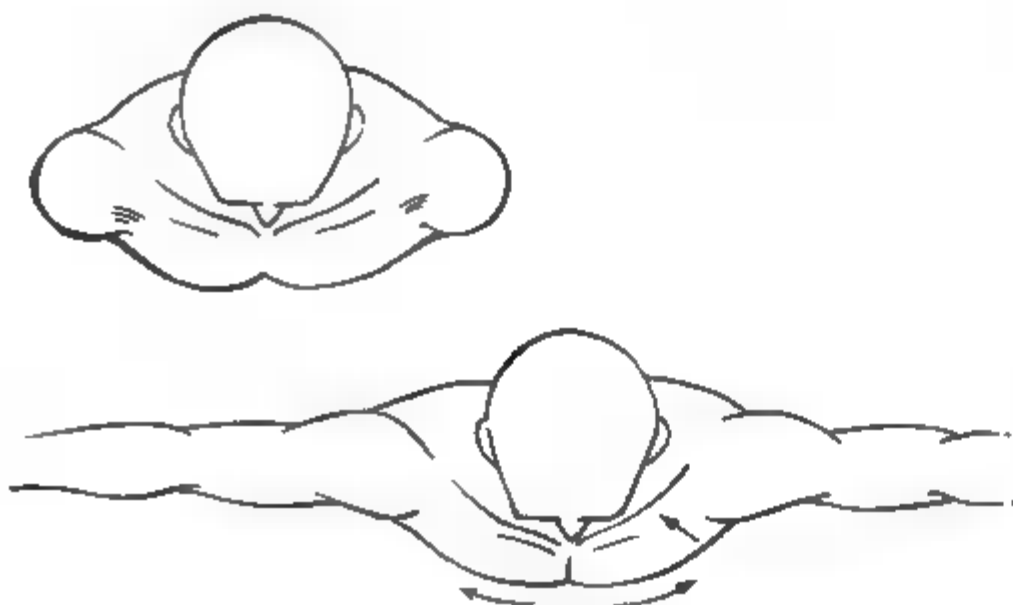
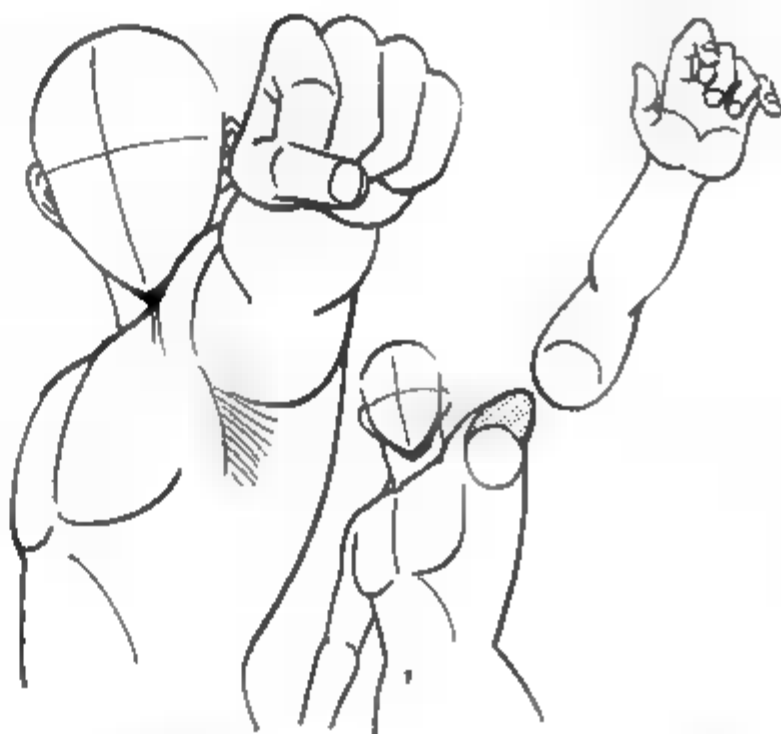
肩在侧面的中心线偏后

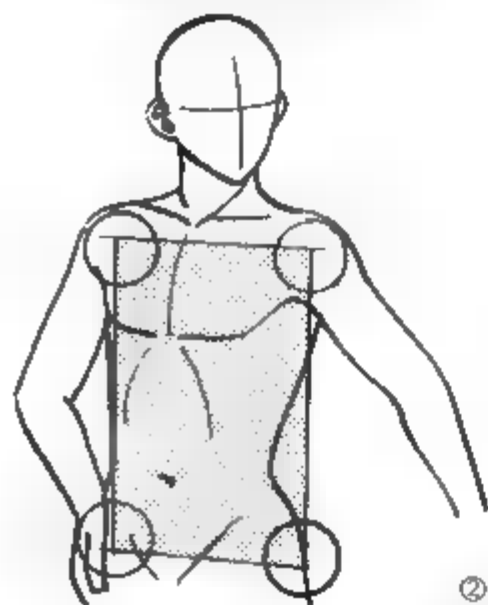
向下俯视

头部大小与胸部的比例

头部和胸部的关系用“箱型”来把握。
颈部
俯瞰时（角度很小）
仰视时（角度很小）

肩部

肩部的连接方法（接点在腋下）

可以想象手臂像圆柱一样从肋下生长出来。

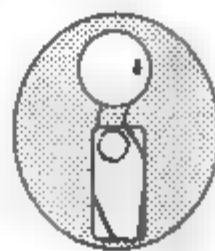
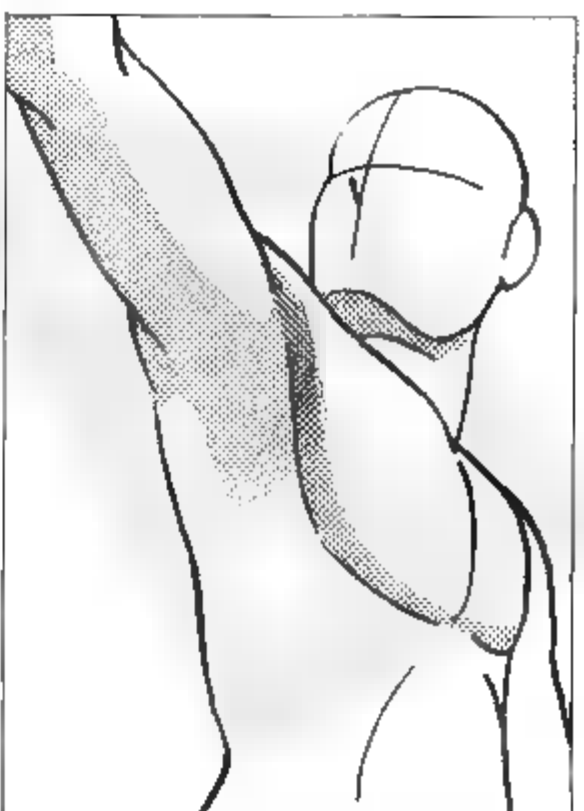
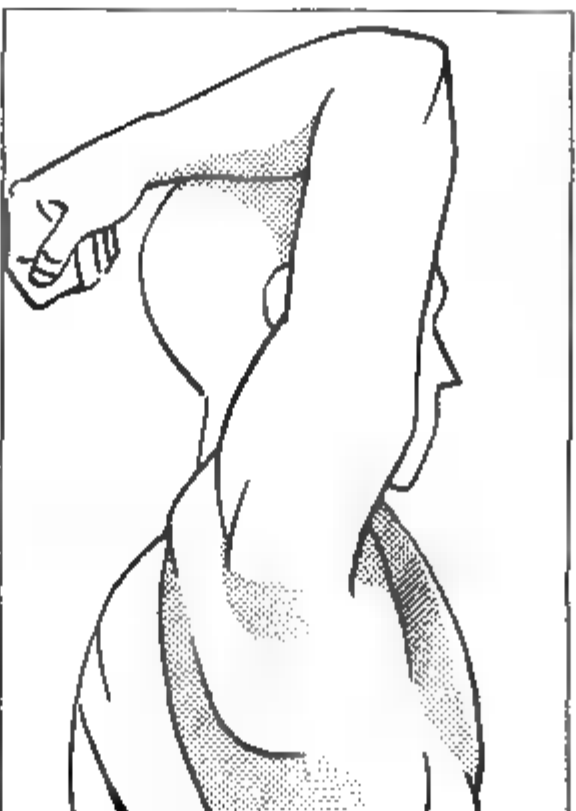
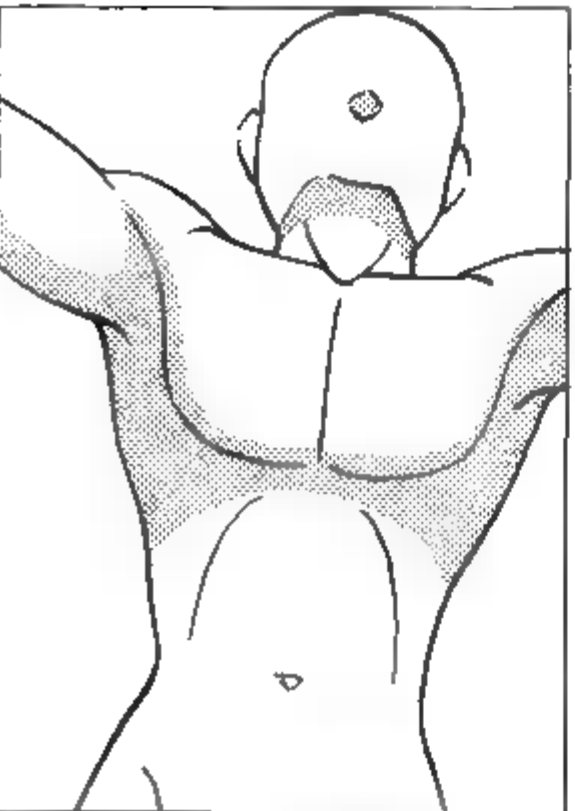
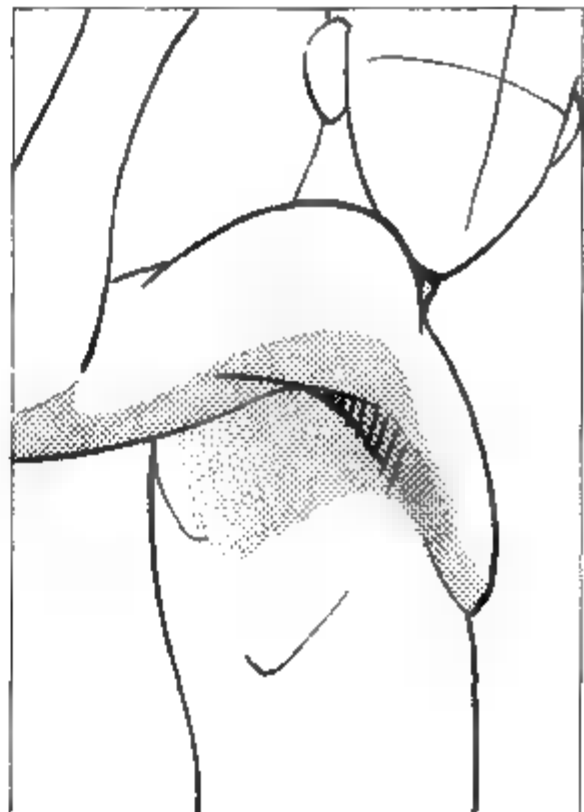
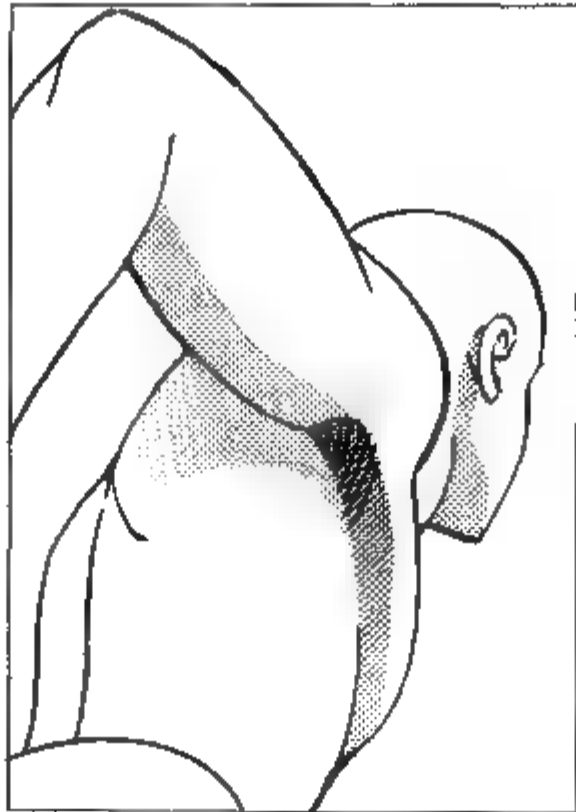
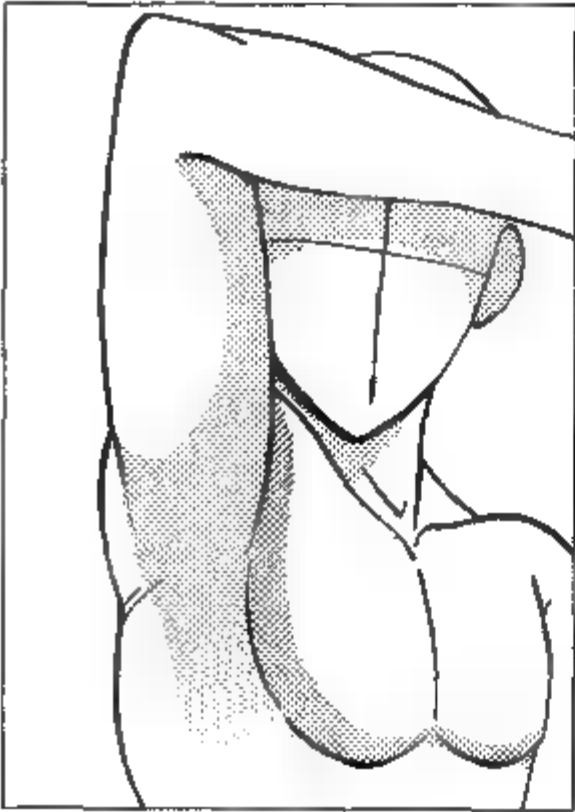
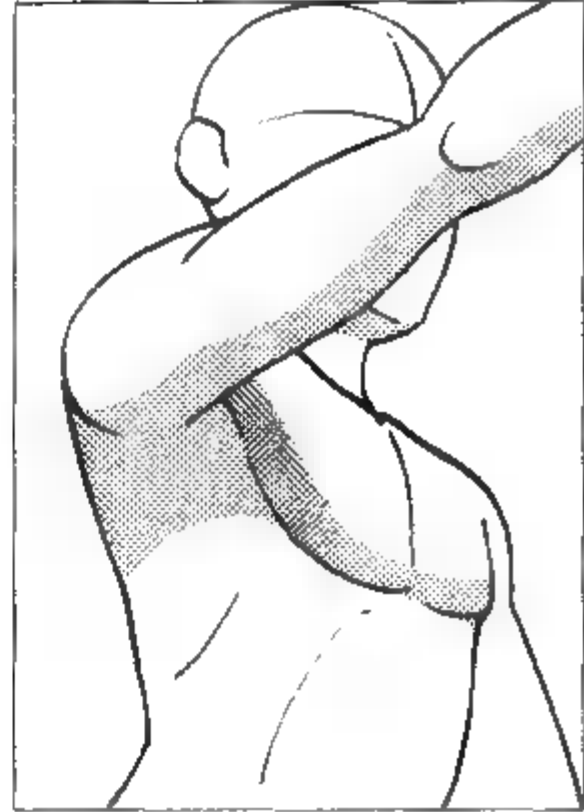
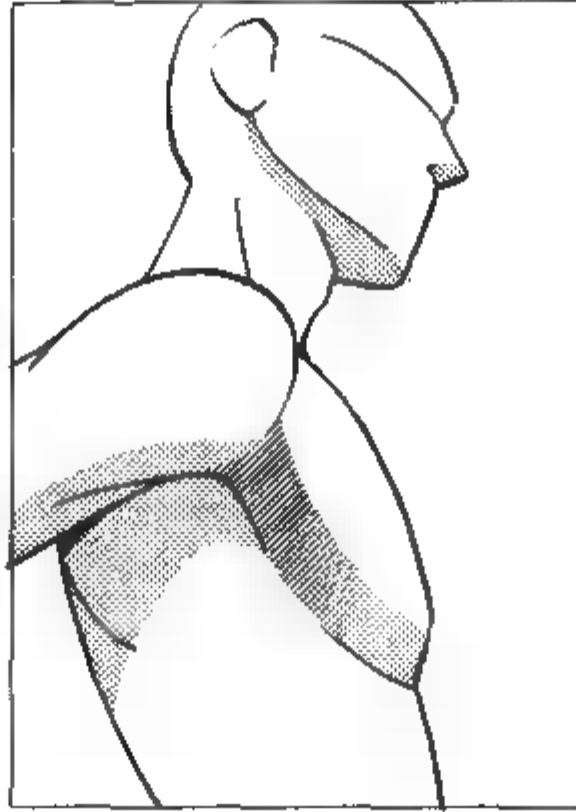
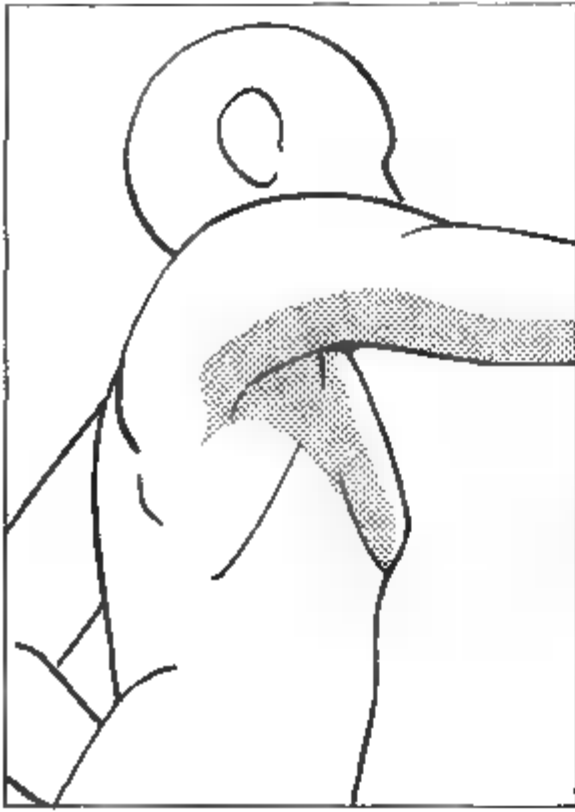
肩头可当作单独一部分来考虑

锁骨

肩部的接合点在锁骨的下方

肩部位置偏向背部

随着手臂和肩部的活动，锁骨和胸部的肌肉也在活动

粗手臂和细手臂

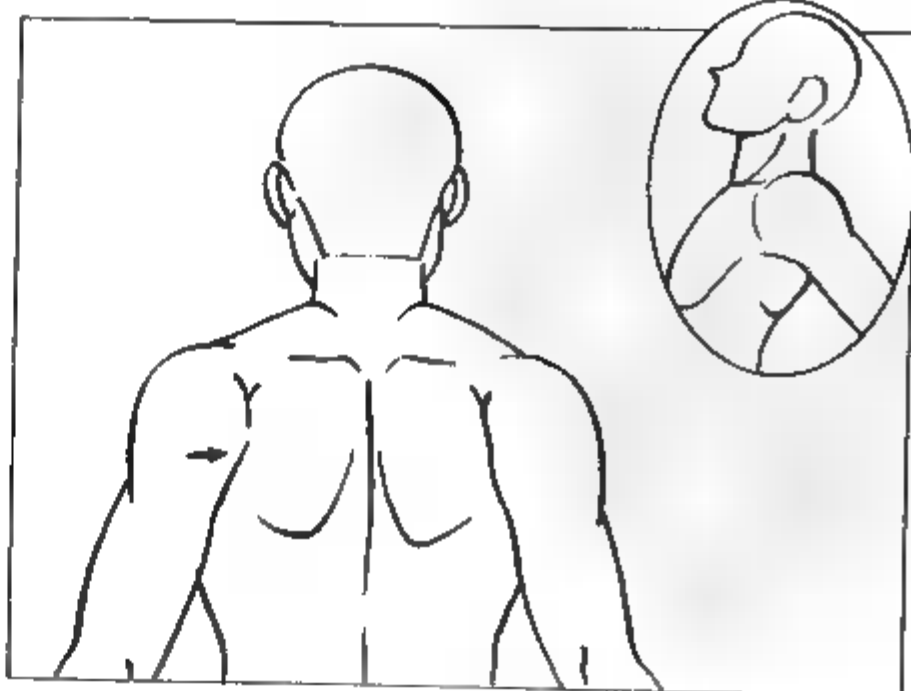
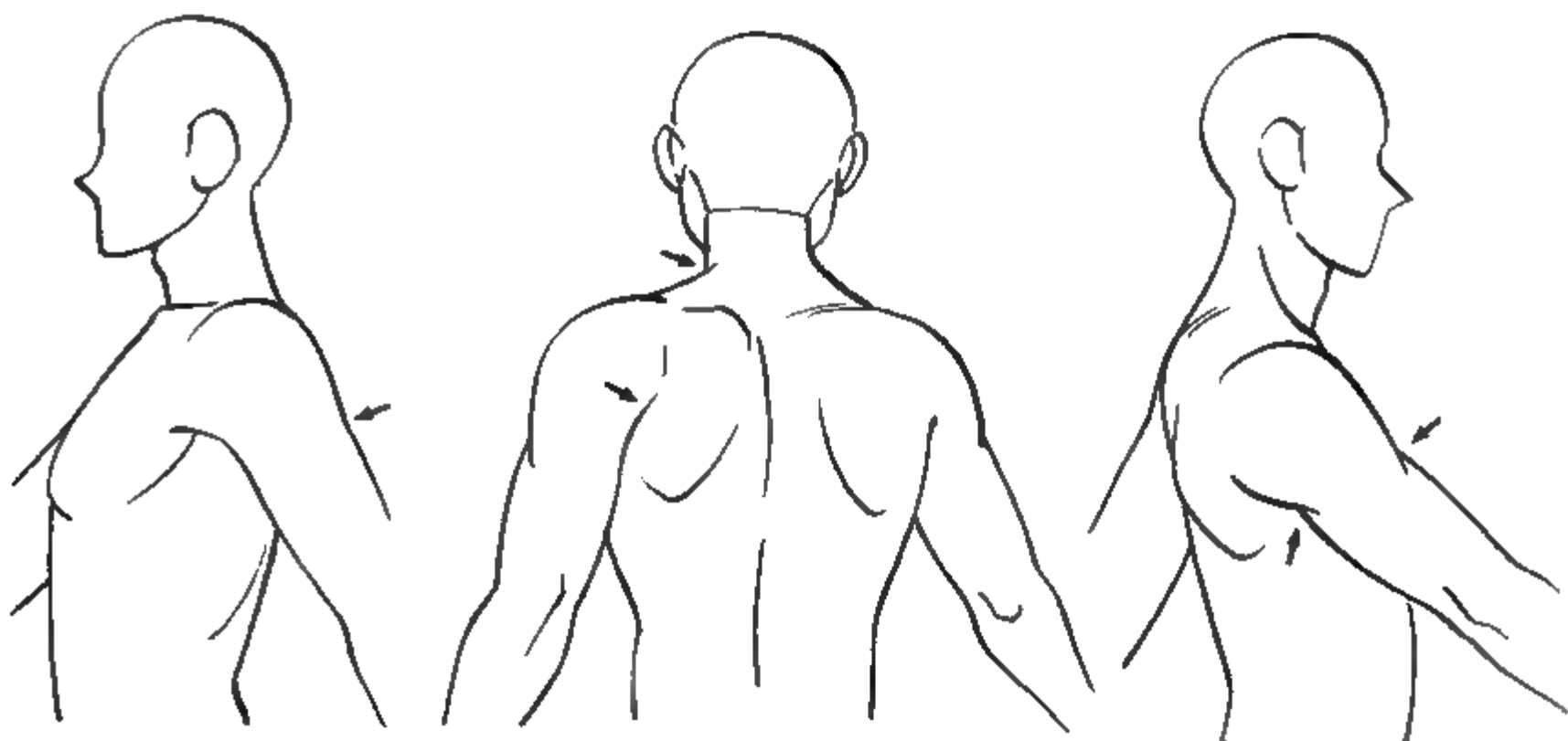
先把身体当作一块板面，定出肩部的位置、大小，再细画手臂就会很方便

① 决定肩部位置

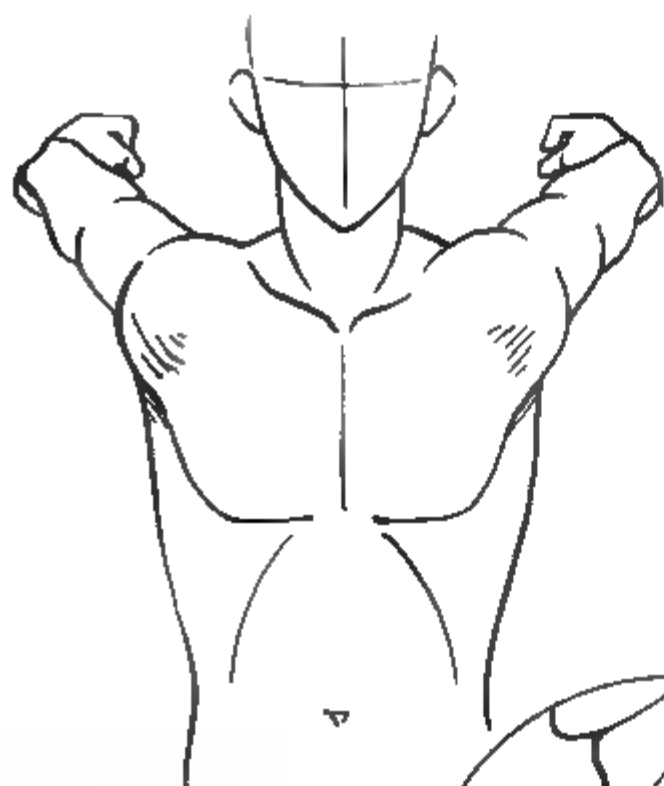
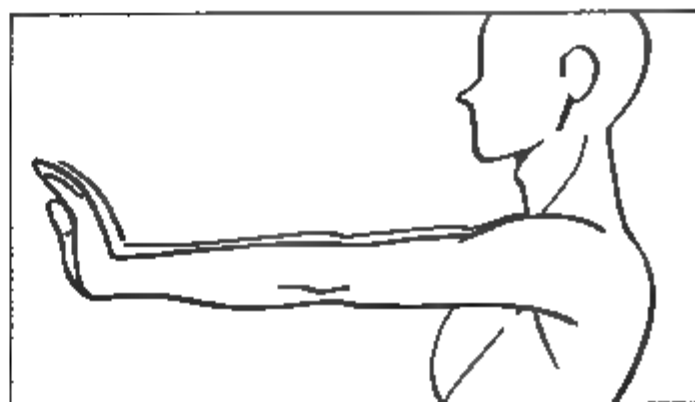
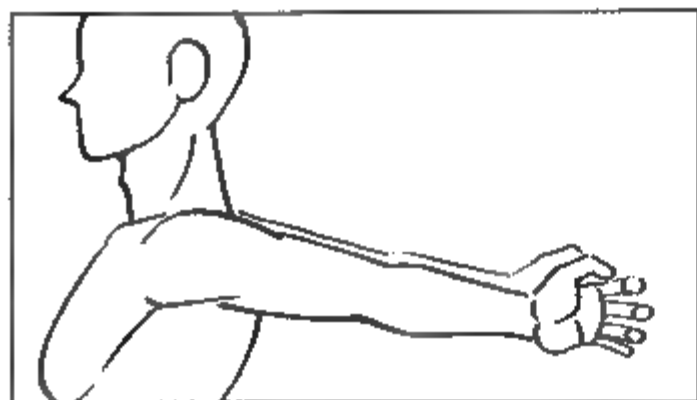
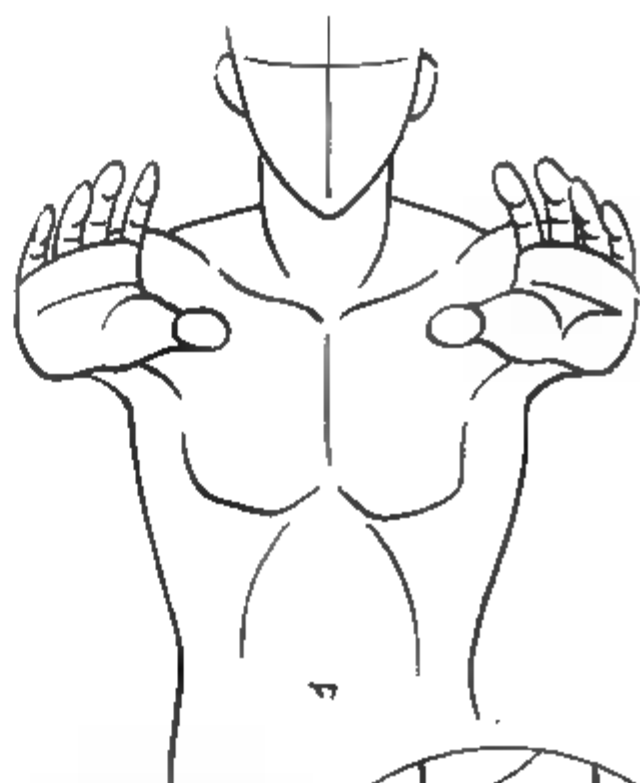
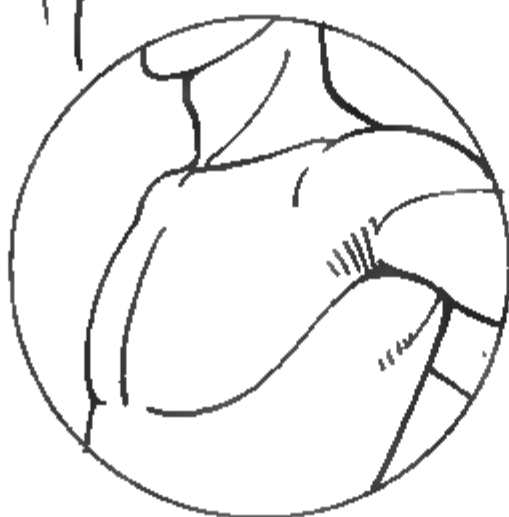
② 画出圆形框架，抓住躯干的立体感

即使胸部骨架薄，只要将脊梁到腰部的线画尖锐，还是能显出男性的粗犷

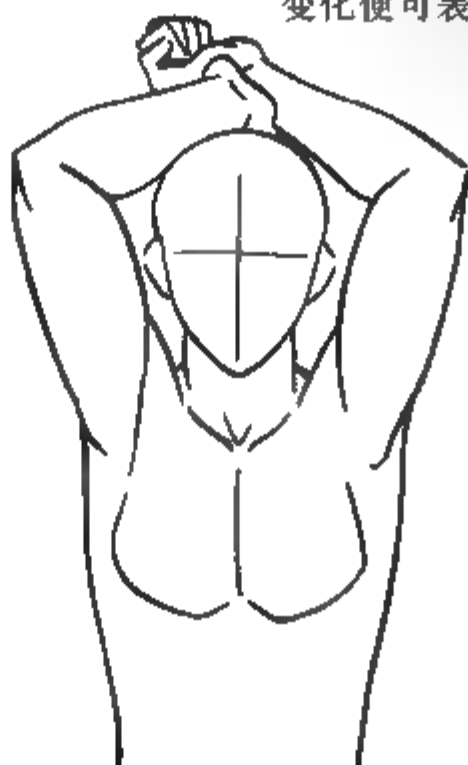
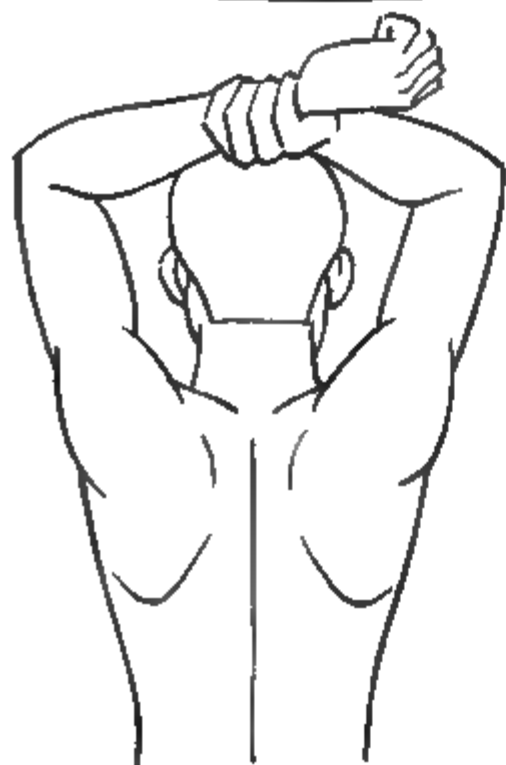
胸部骨架厚则手臂也粗

肩部与背部

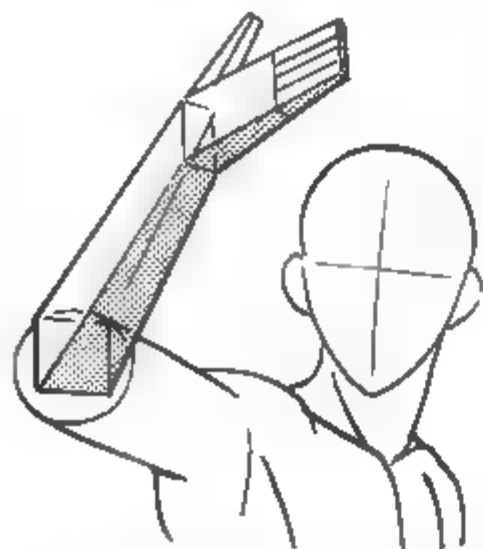
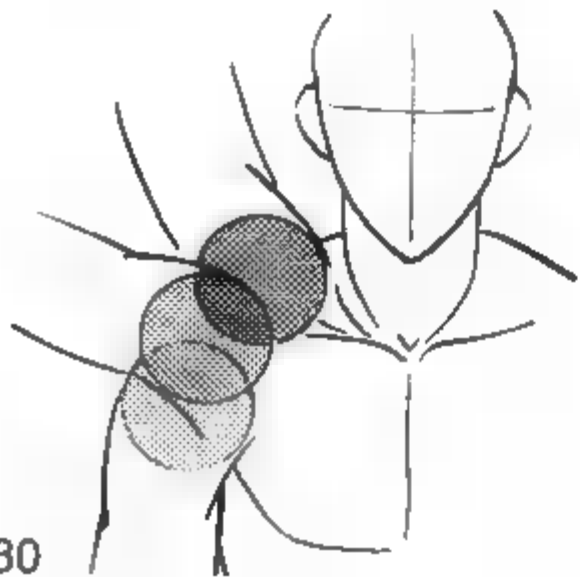
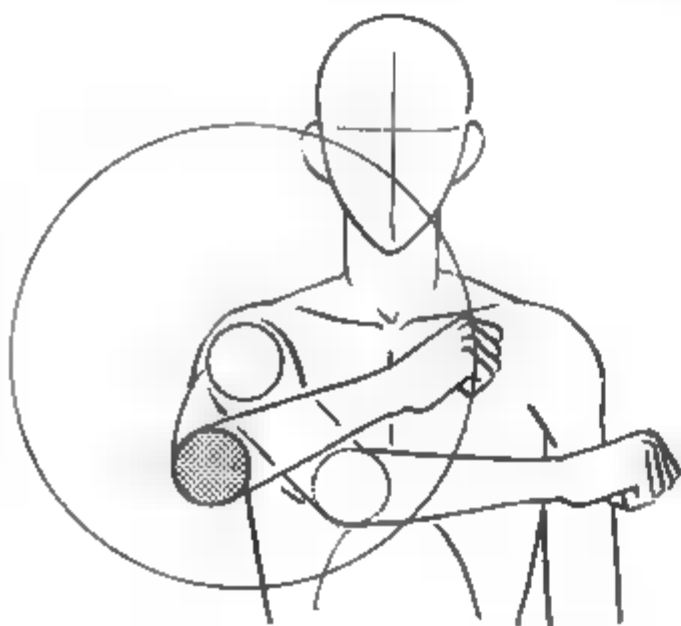
由于肩胛骨和肩关节连动之故，胸以上背部的状态随肩部、手臂的活动而变化。

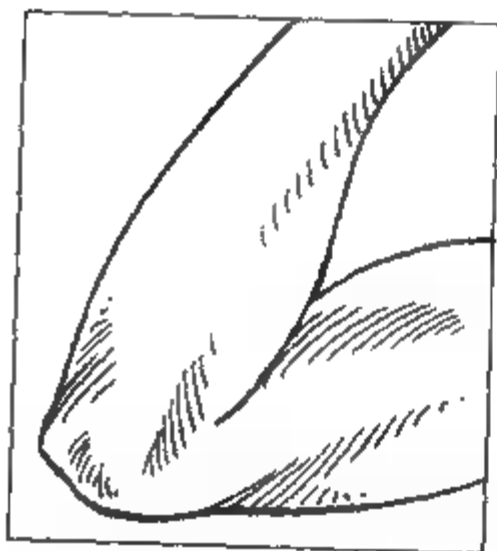
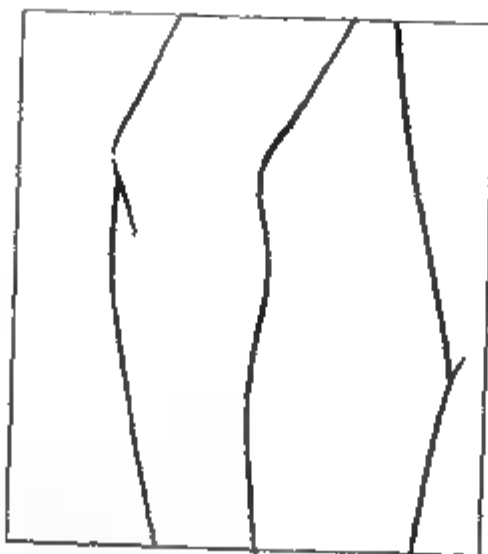
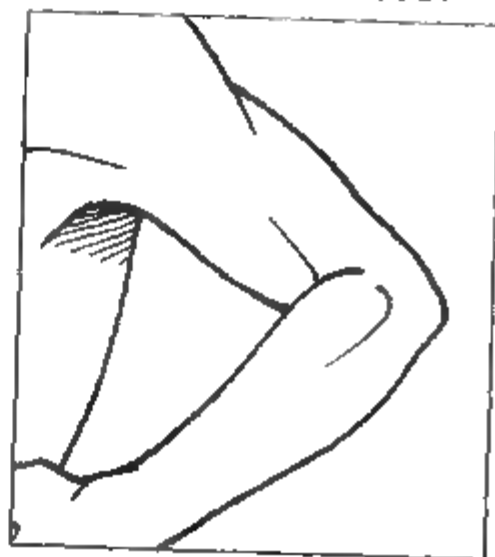
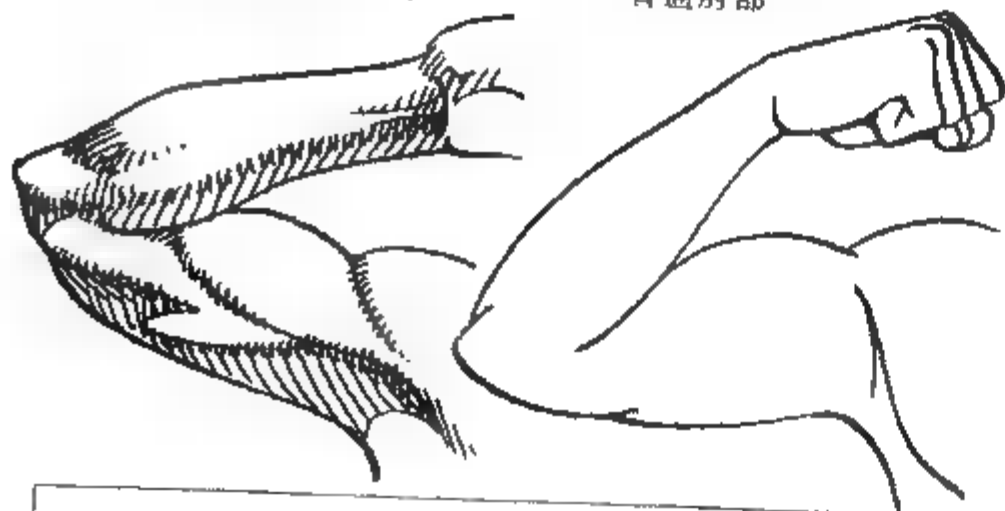
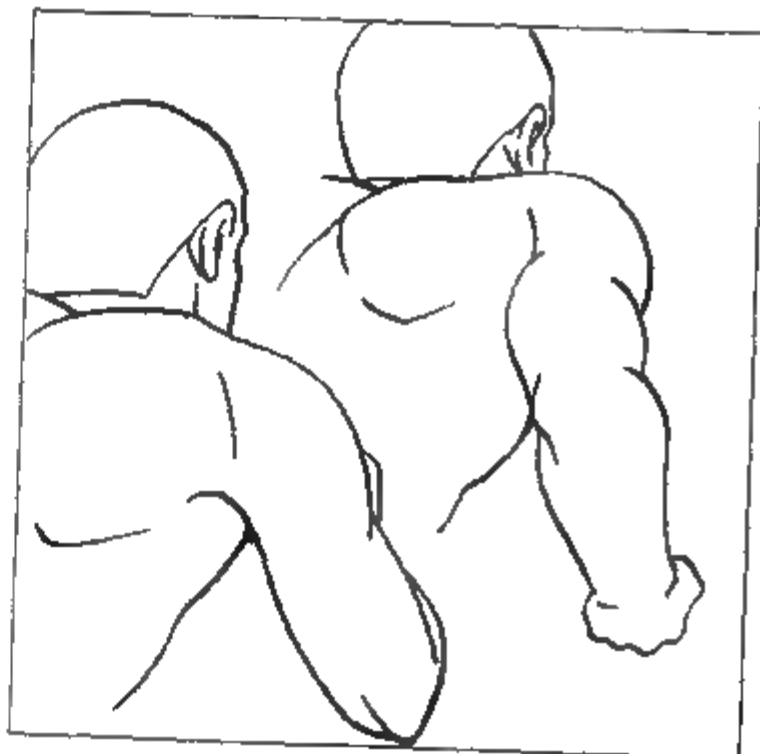
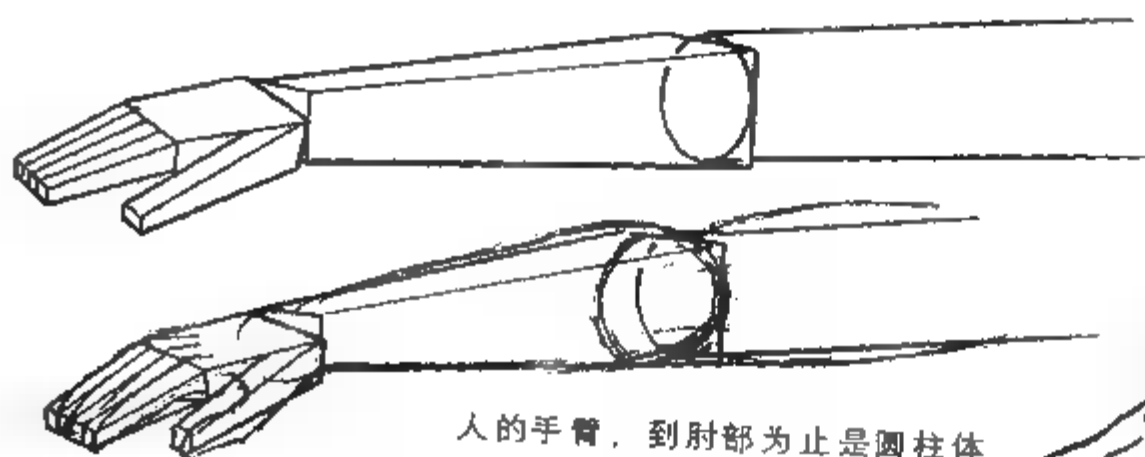
举起手臂，肩口和[illegible]部周围的状态会发生变化

注意手臂前后摆动时胸部的变化

肩部与胸部

手臂向后摆动时，胸部的肌肉向左右被拉开

手臂向前伸出时，胸部的肌肉向前靠拢

放松地将手臂上举

肌肉线与骨骼线的稍微变化便可表现出用力情况。

肘部

肘部可活动的范围，是以肩部为中心的一个圆。

将肘部之前的部分当作板状来看

手臂向上摆动时
关节也向上移动

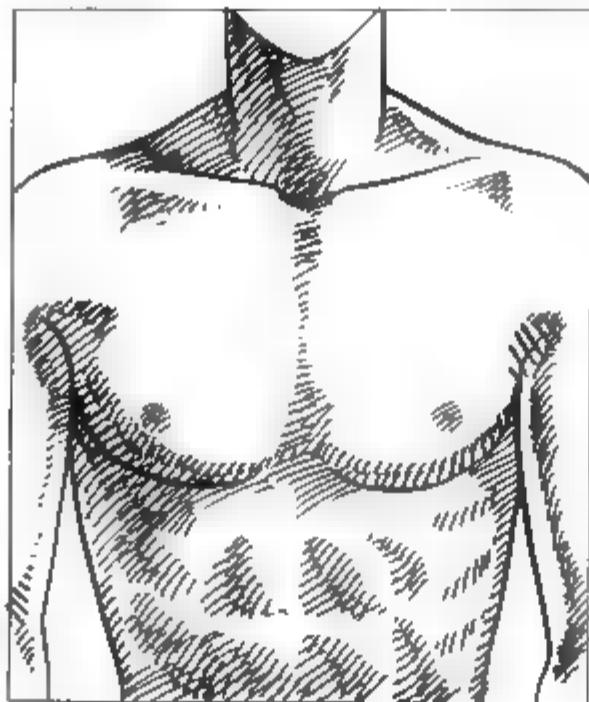
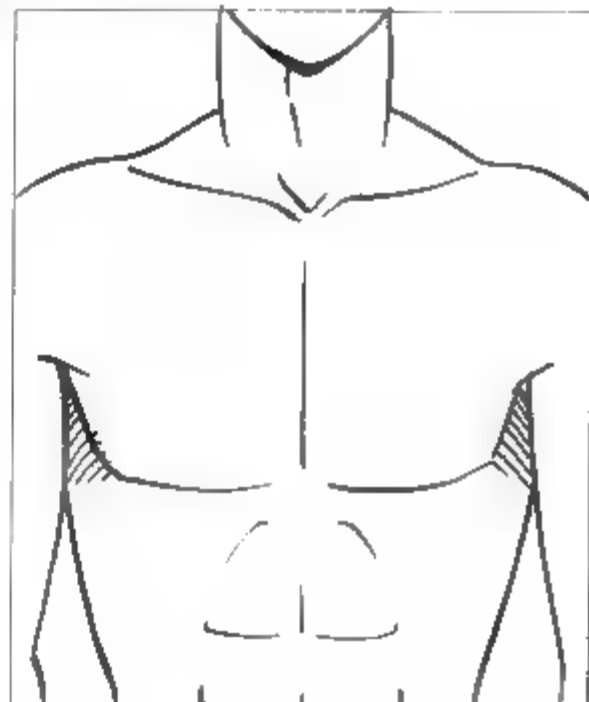
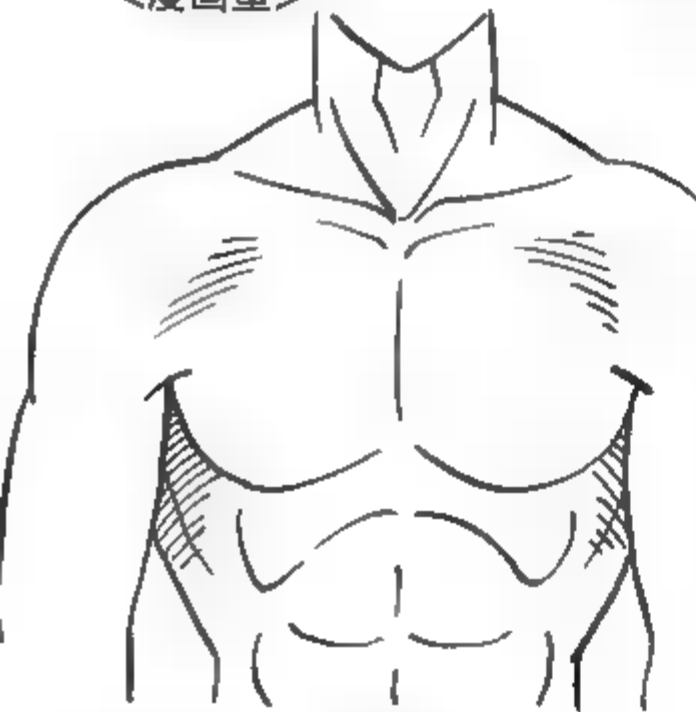
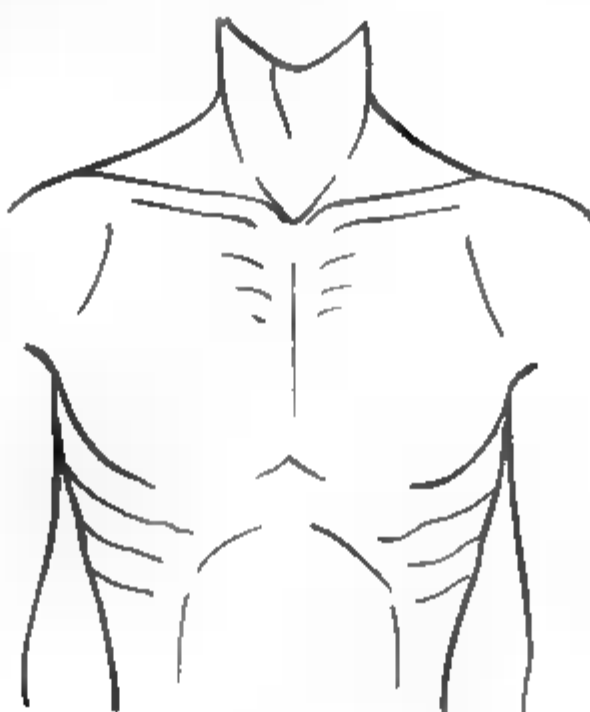
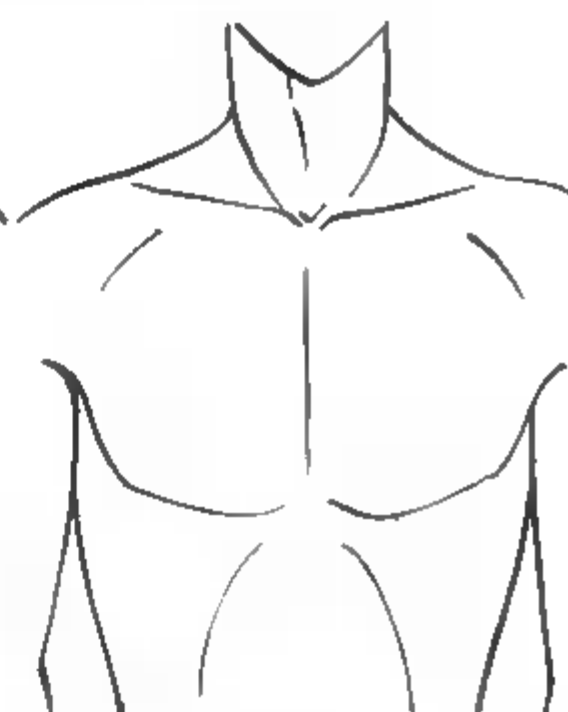
肘部的各种表现方法

经锻炼的肌肉型肘部
普通肘部
普通肘部
手臂伸展开来时的肘部
有关手臂
人的手臂，到肘部为止是圆柱体，肘部向前是板状
胳膊下半部分与手部基本是在同一水平面上
不应该变成这样
强调细长手臂的曲线（肌肉），则表示是肌肉发达的手臂

胸部、躯体的处理

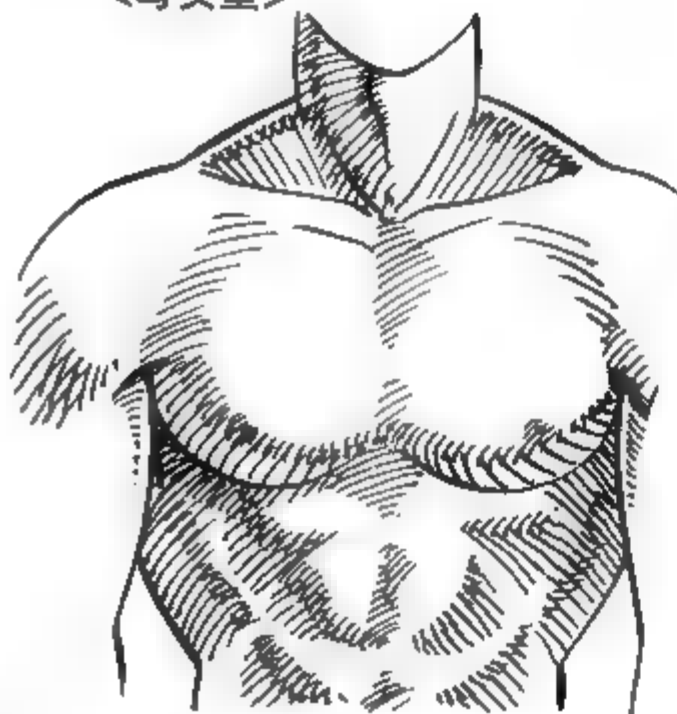
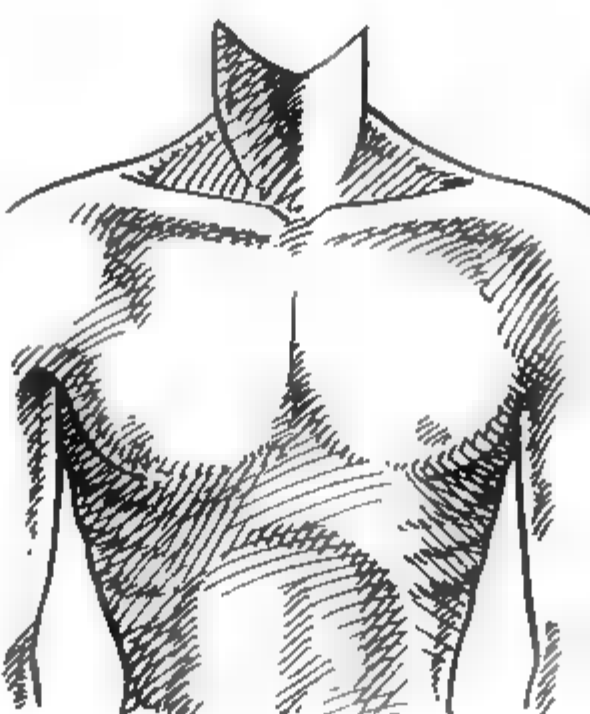
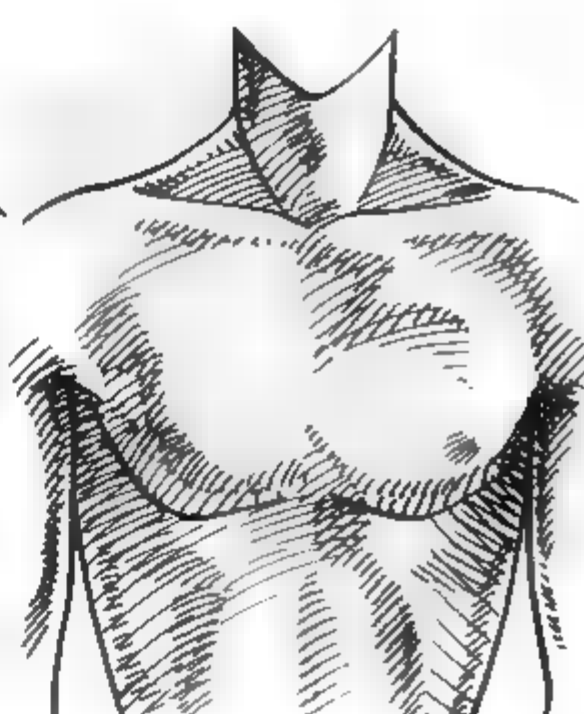
漫画中经常使用的体型大致为普通型、苗条型、瘦削型和肌肉型四种。根据作品的不同，身体的处理也分为漫画型和写实型。

一般认为漫画型的处理手法是写实型的“省略表现”

普通·写实型

普通·漫画型

<漫画型>

肌肉型　　瘦削型　　苗条型

<写实型>

肌肉型　　瘦削型　　苗条型

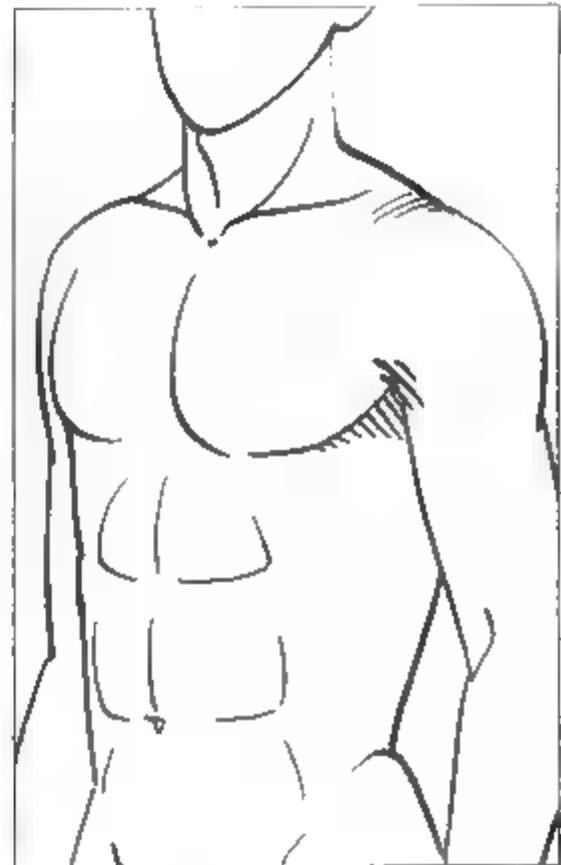
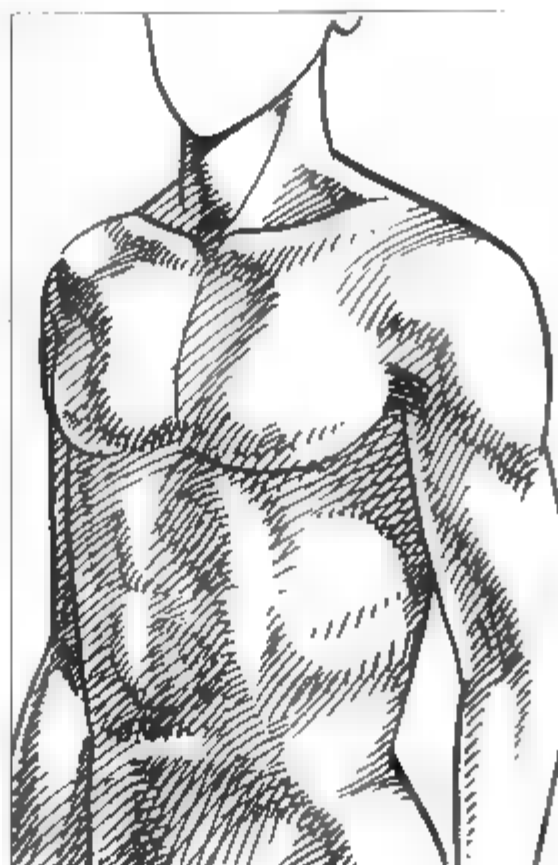
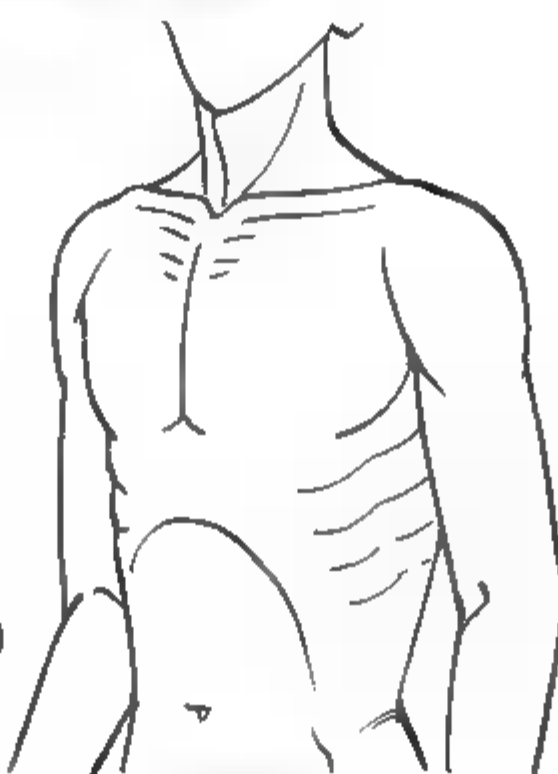
写实型的处理方法是，肌肉型多用线来表现，肌肉型以外的体型多使用网点纸。

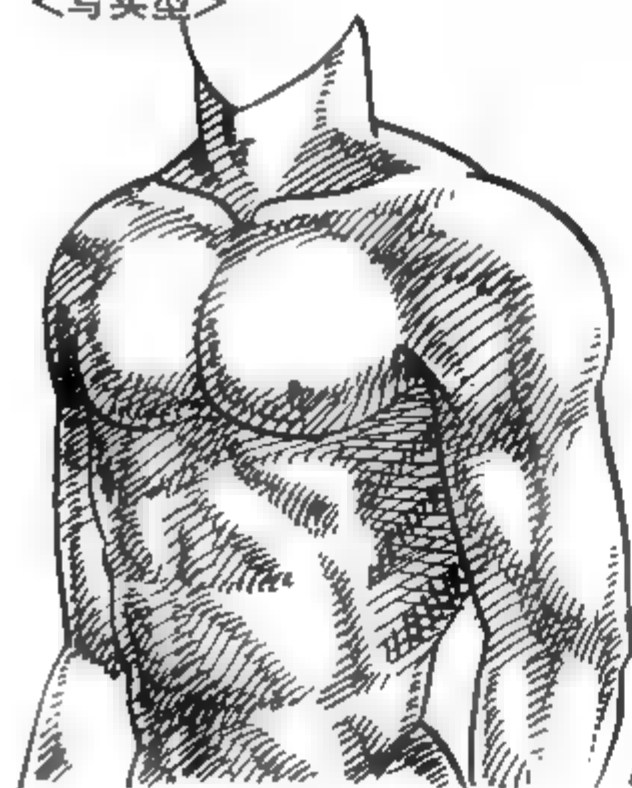
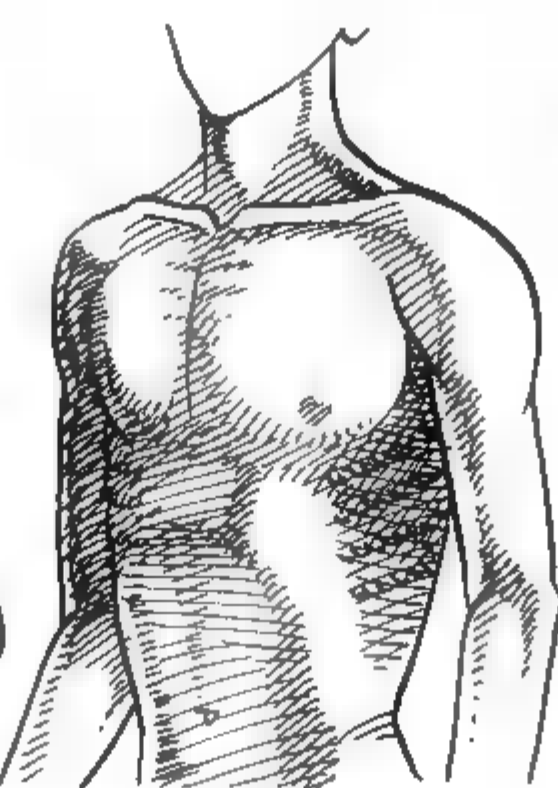
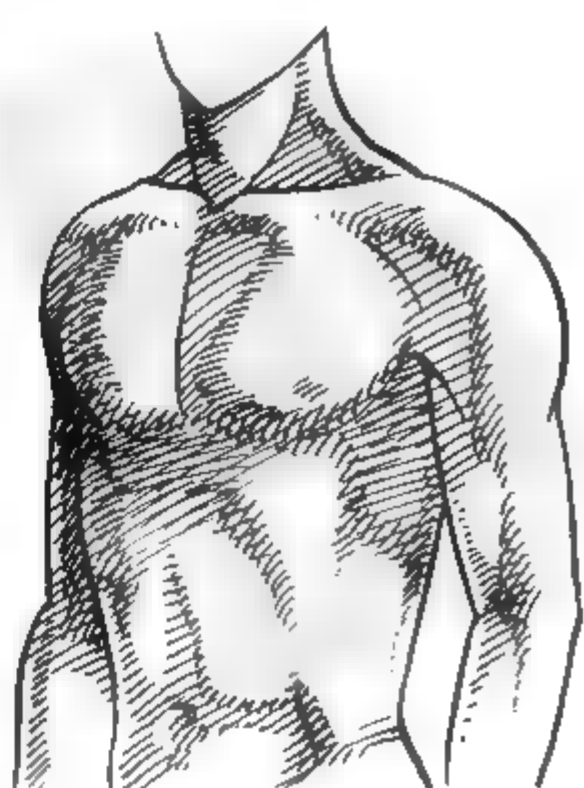
普通・写实型

普通・漫画型

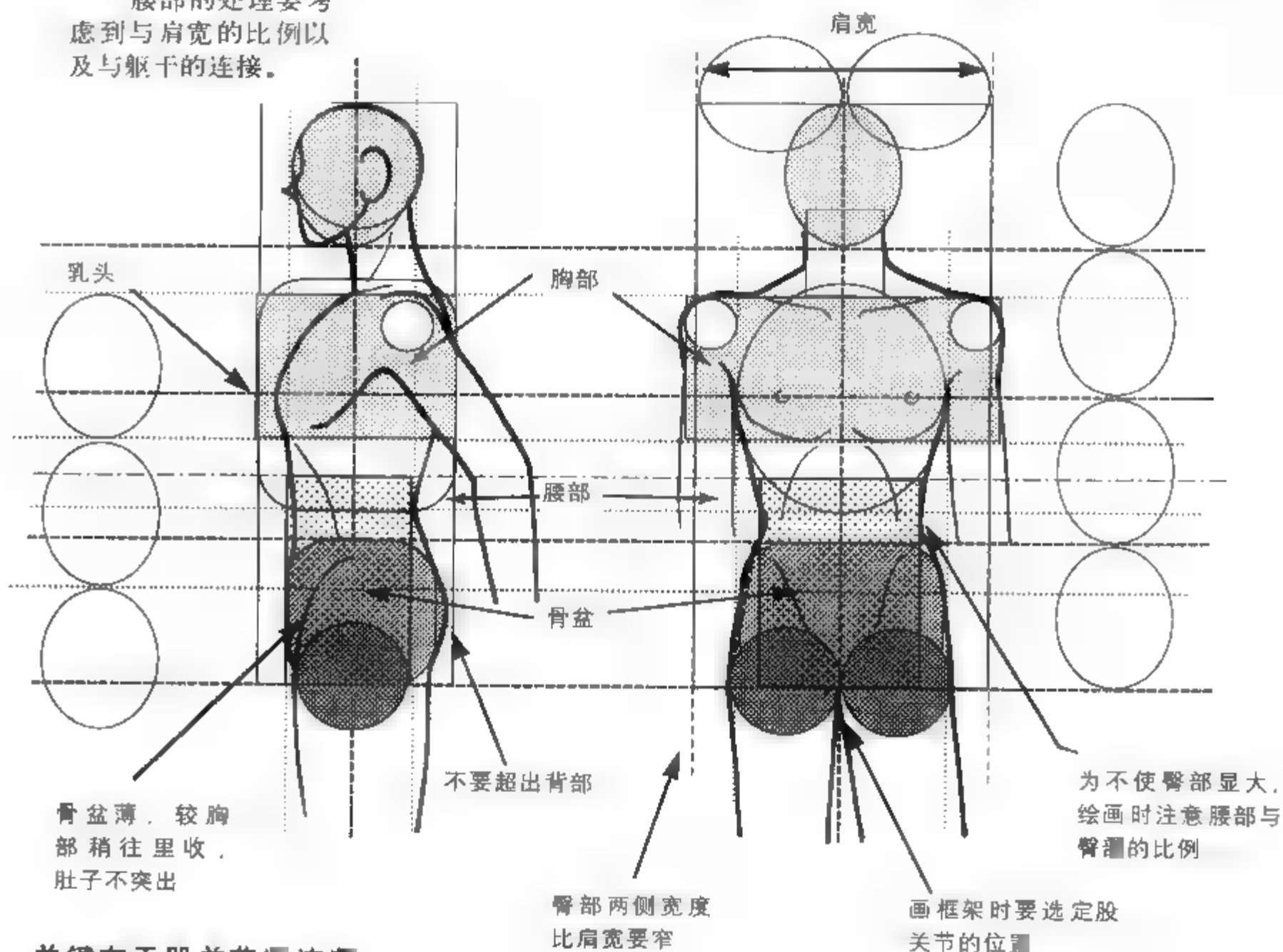
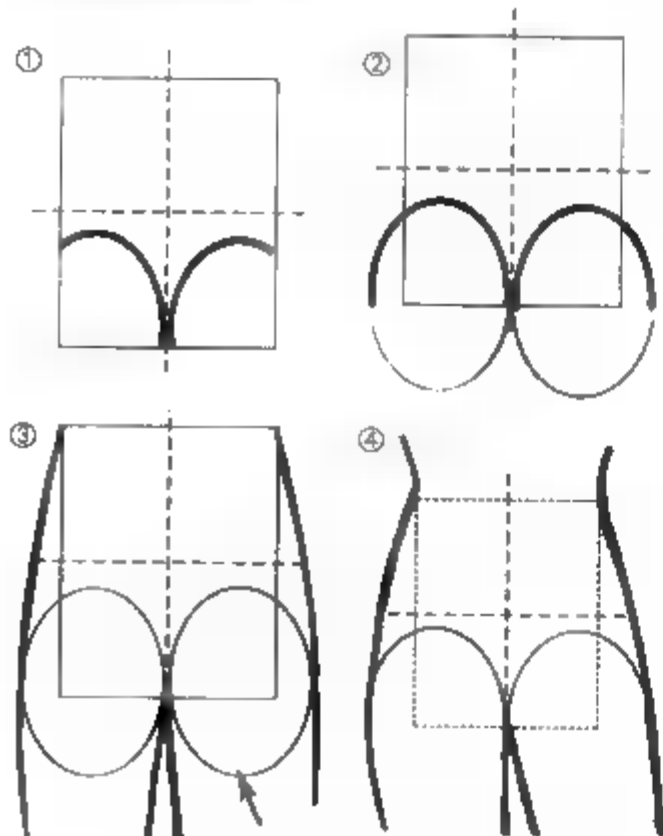
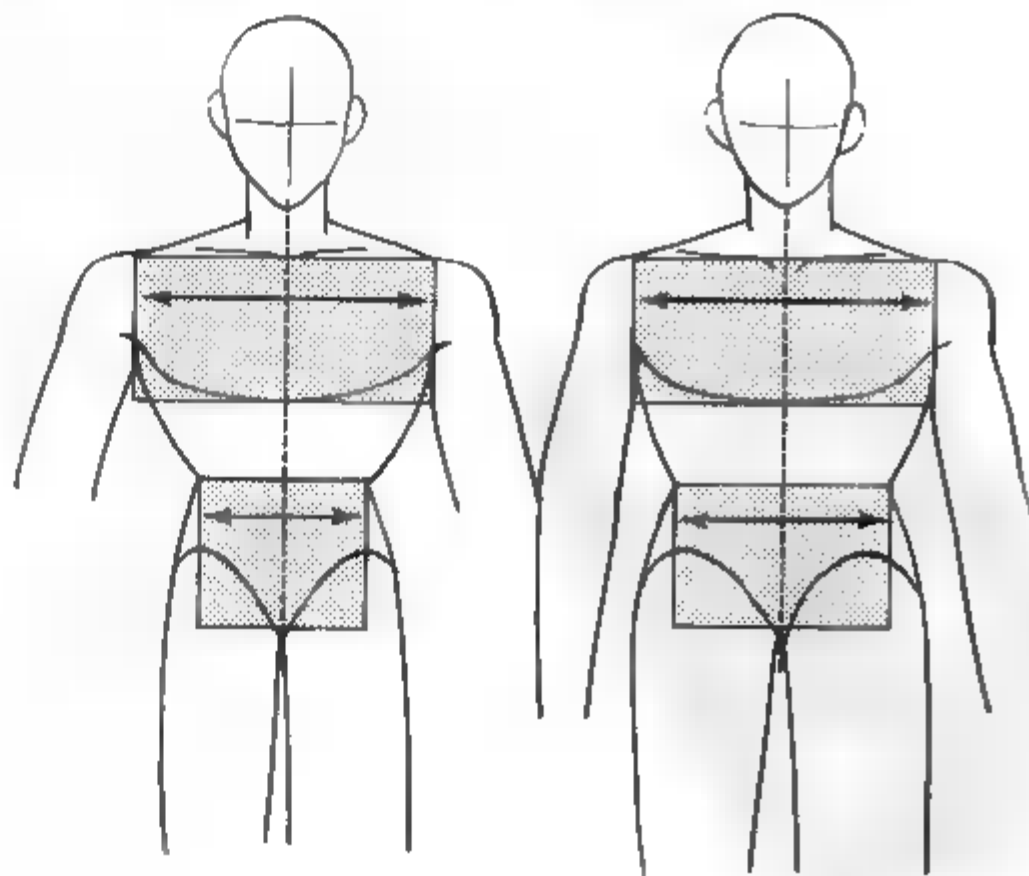
<漫画型>

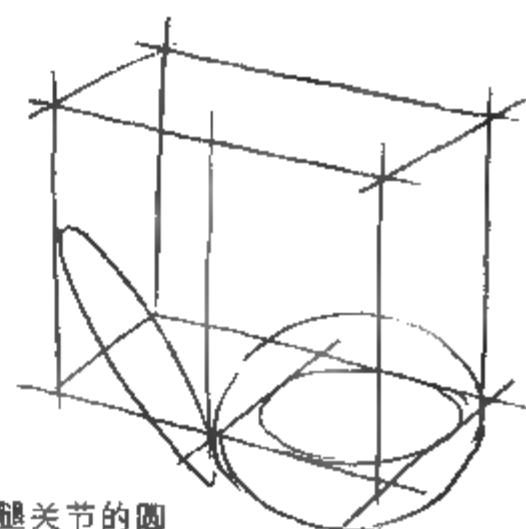
肌肉型

瘦削型

苗条型

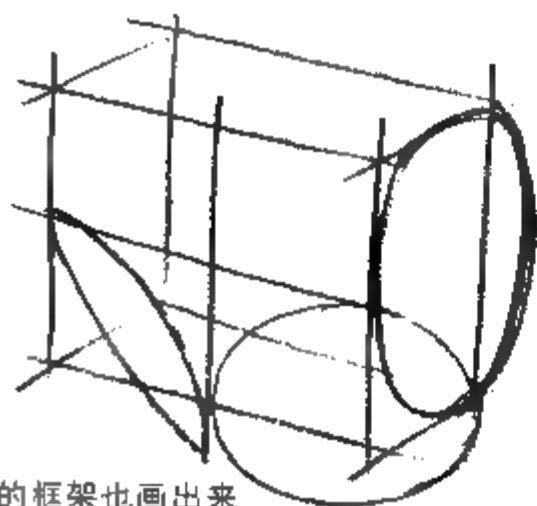
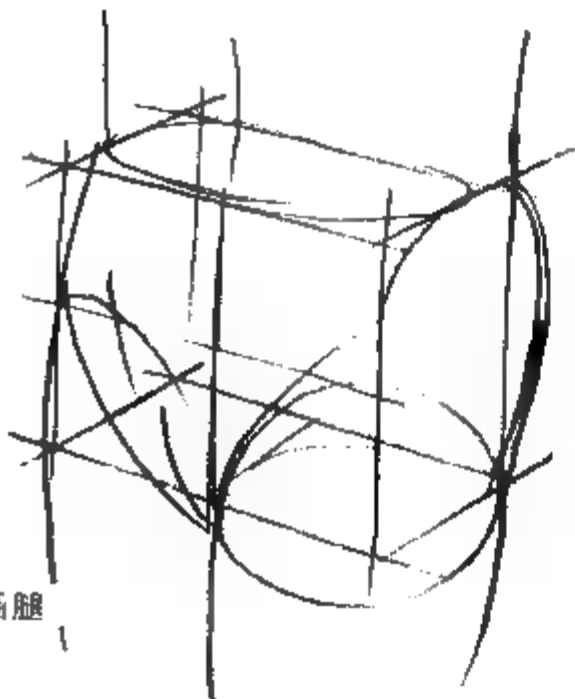
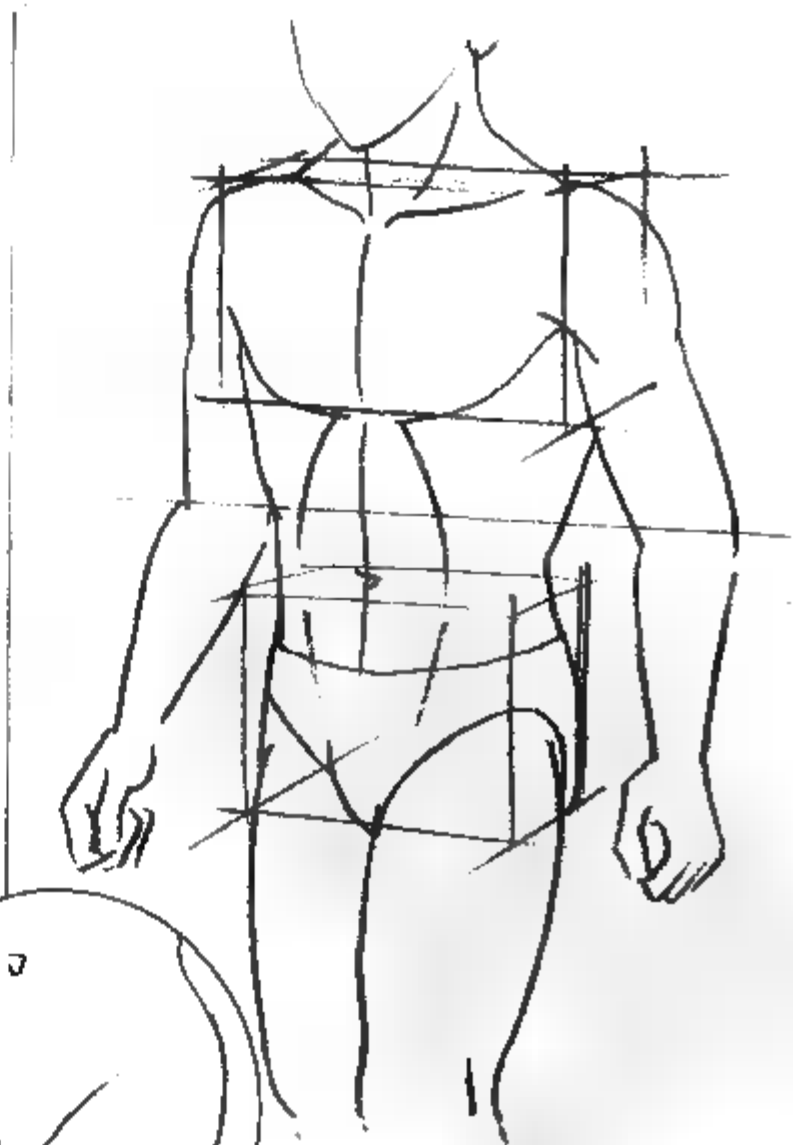
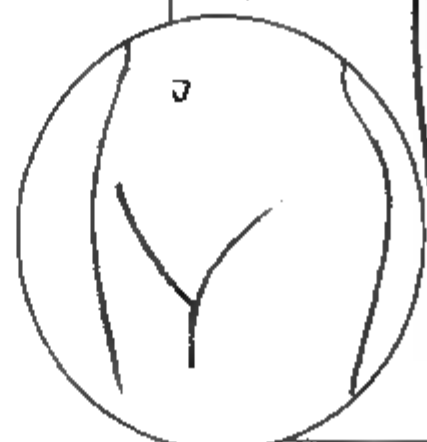
<写实型>

肌肉型

瘦削型

苗条型

有关腰部

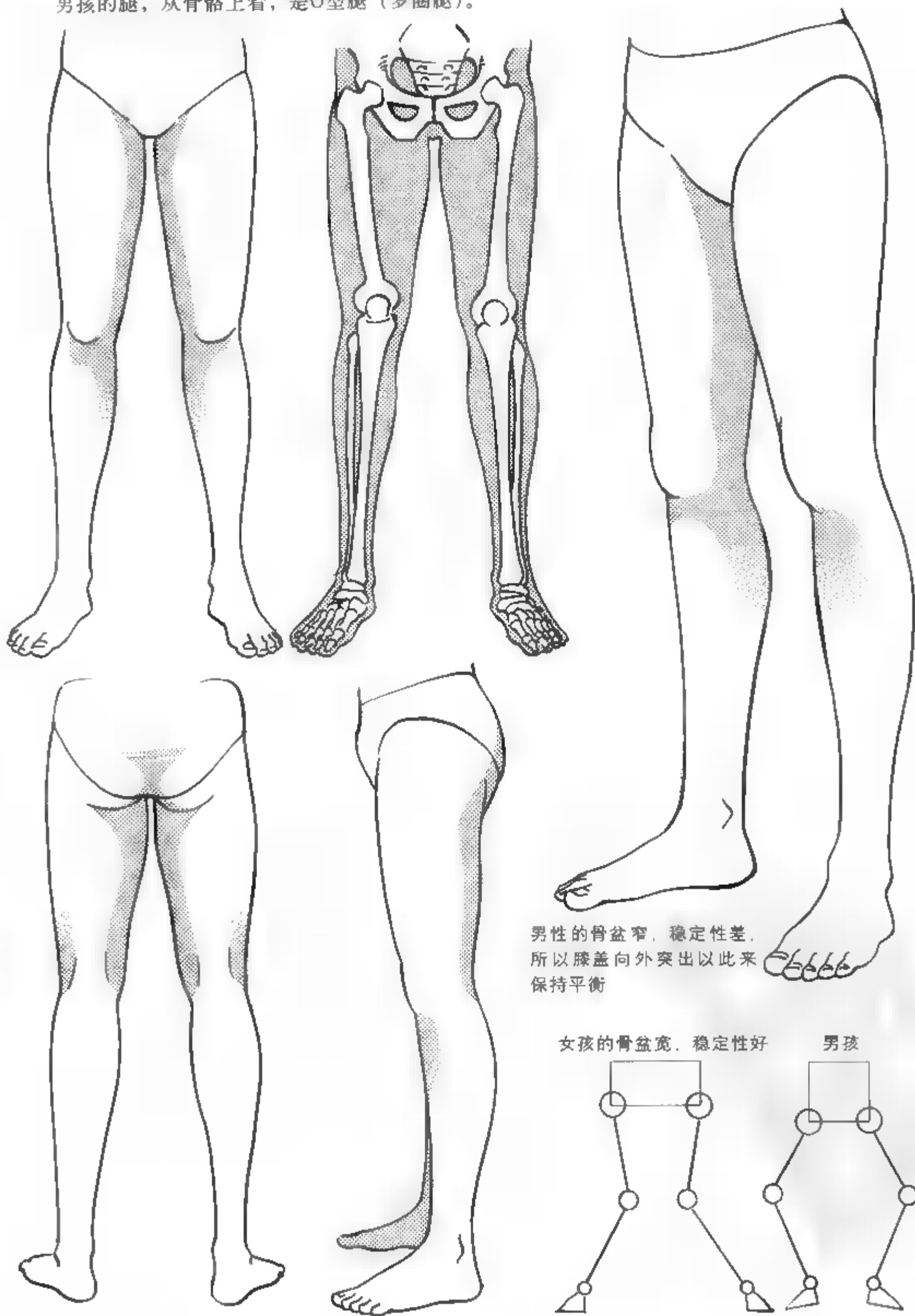
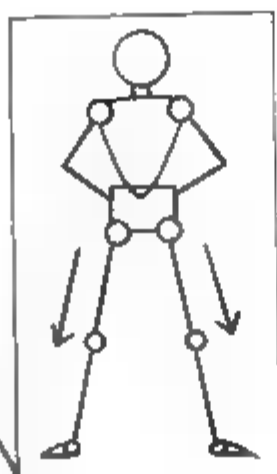
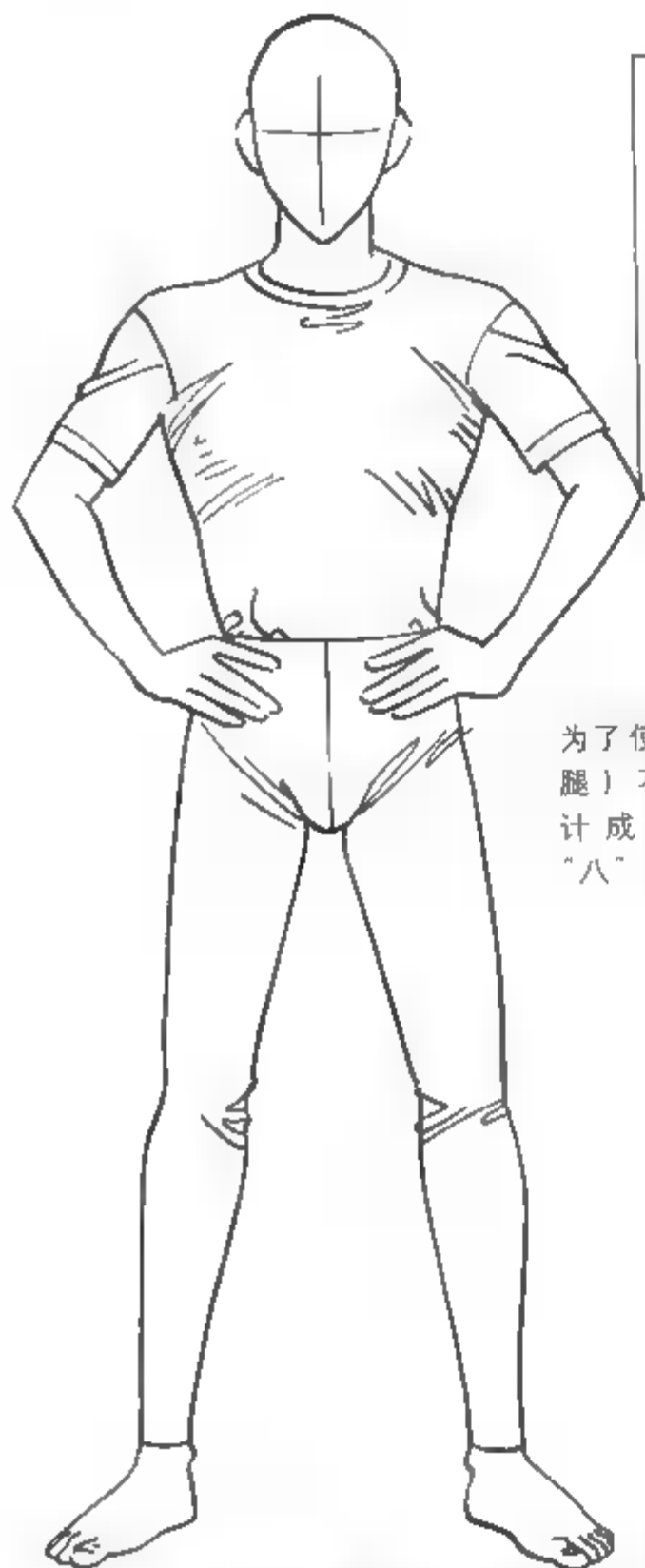
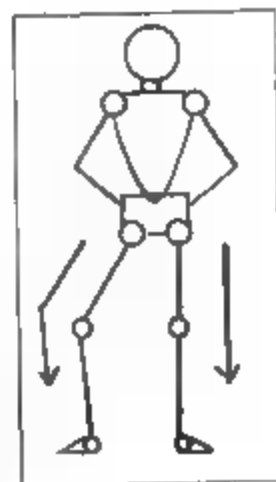
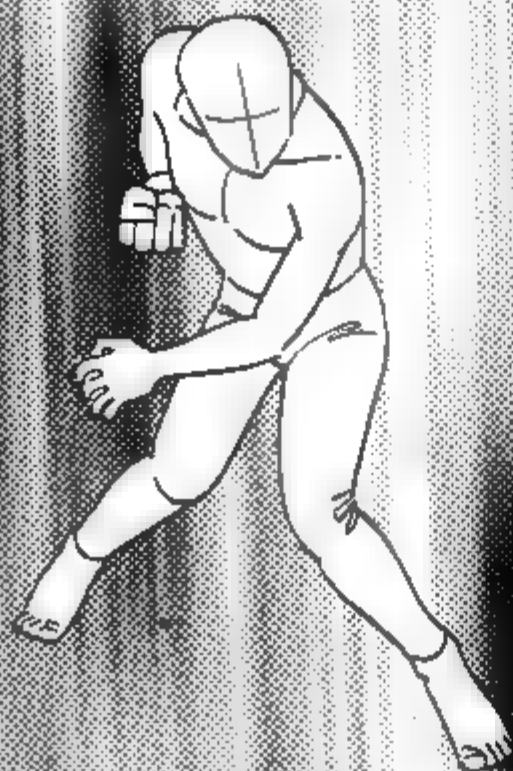
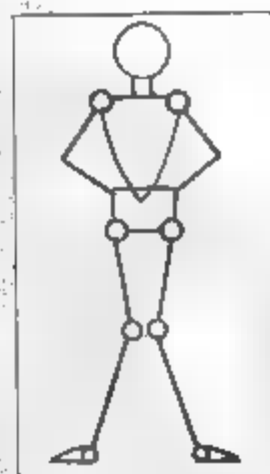
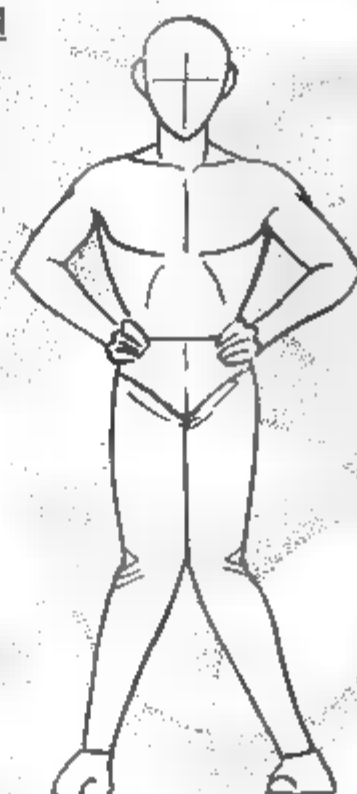
腰部的处理要考虑到与肩宽的比例以及与躯干的连接。
肩宽
乳头
胸部
腰部
骨盆
不要超出背部
骨盆薄，较胸部稍往里收，肚子不突出
臀部两侧宽度比肩宽要窄
画框架时要选定股关节的位
为不使臀部显大，绘画时注意腰部与臀的比例
关键在于股关节连，
大腿内侧也不要留空隙，
从这里开始画腿
①
②
③
④
如果这个椭圆再往横向画宽的话，就成了女孩臀部
解剖学上，一般男性的肩宽设定为2时，腰宽大约为1.5，而漫画则为1.3或1.2，甚至更窄

腰部的画法

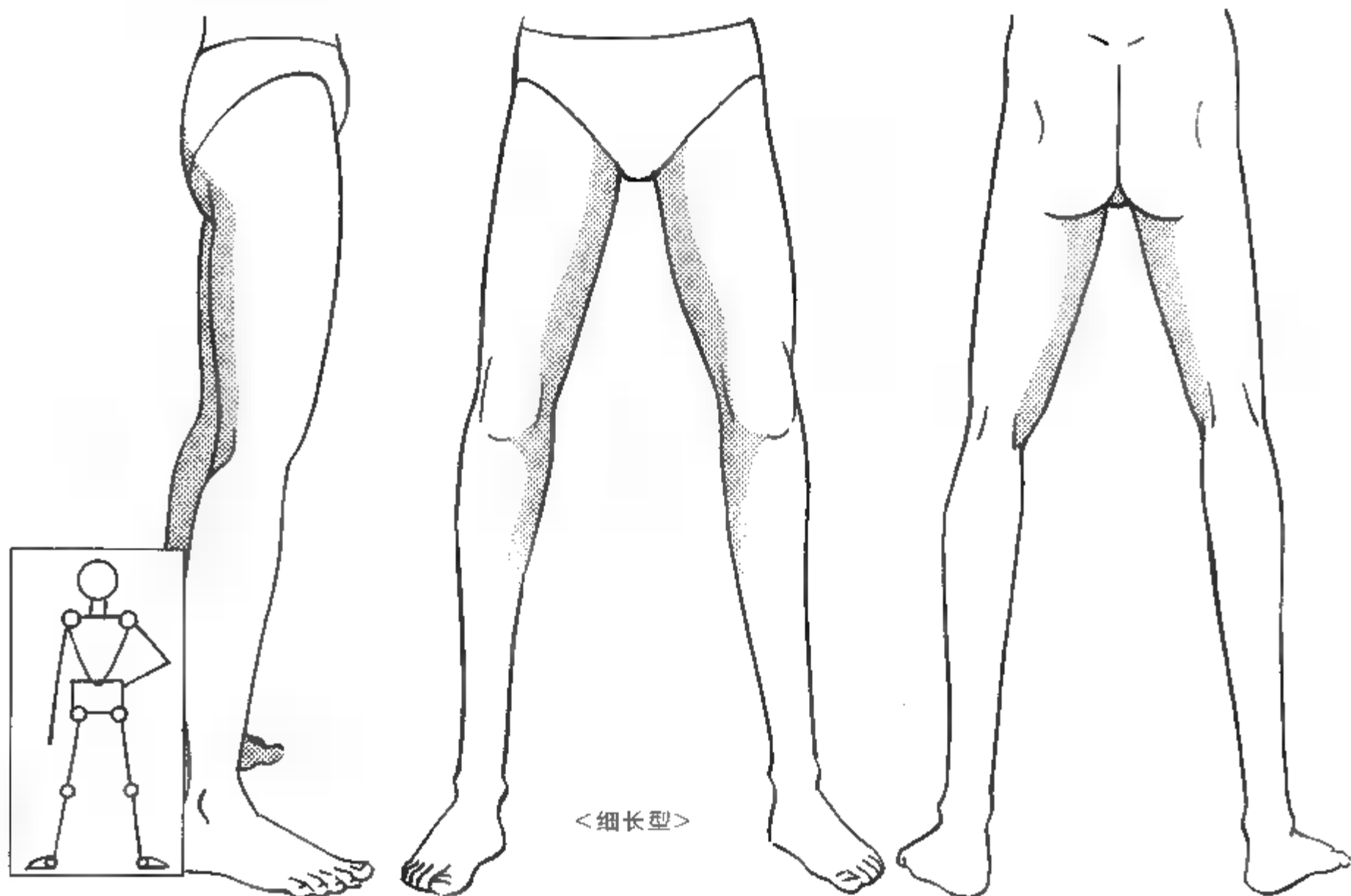
把腰部、胸部、躯干当作“盒子”来考虑

①粗略地画出全身，把握腰部的大致情况

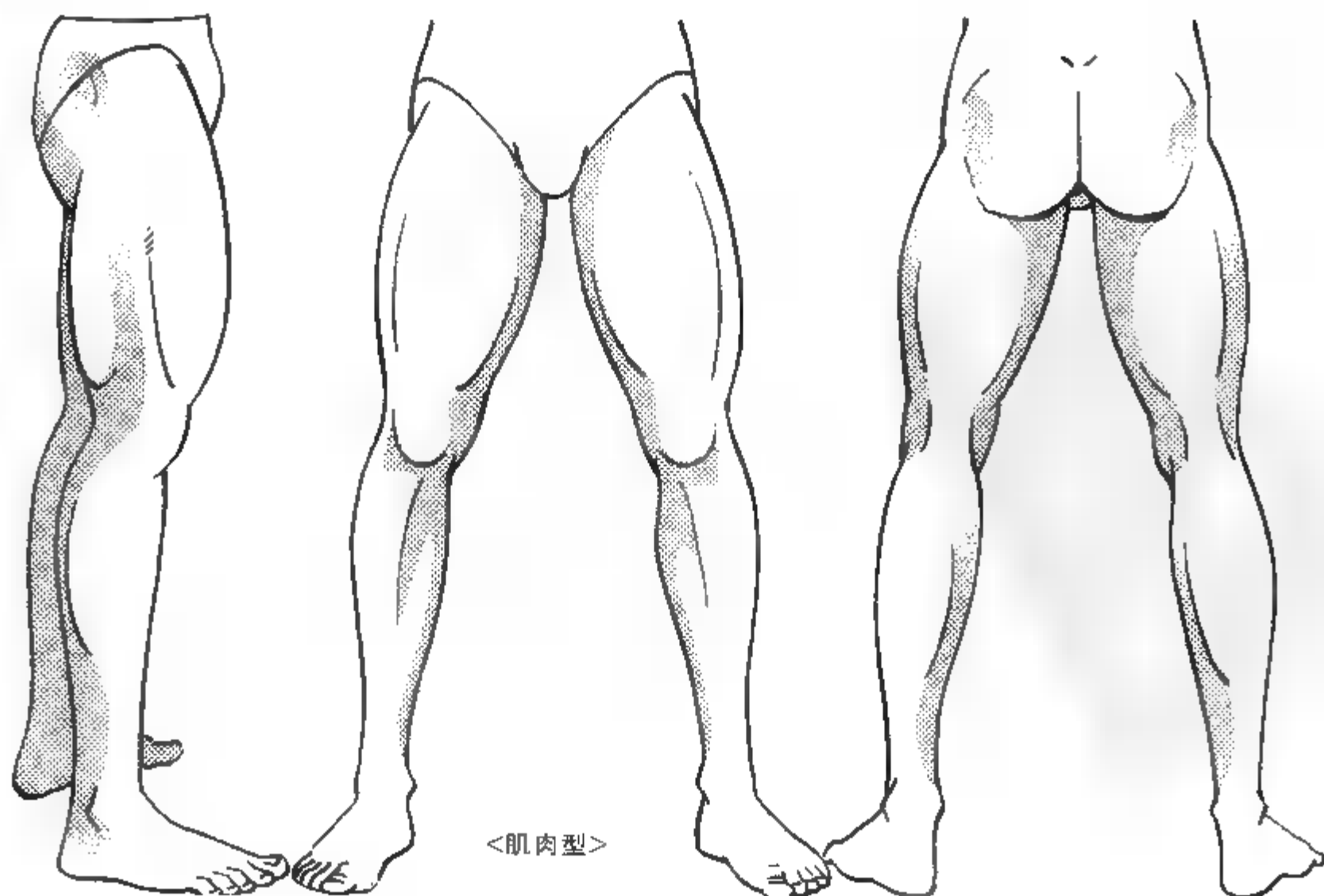
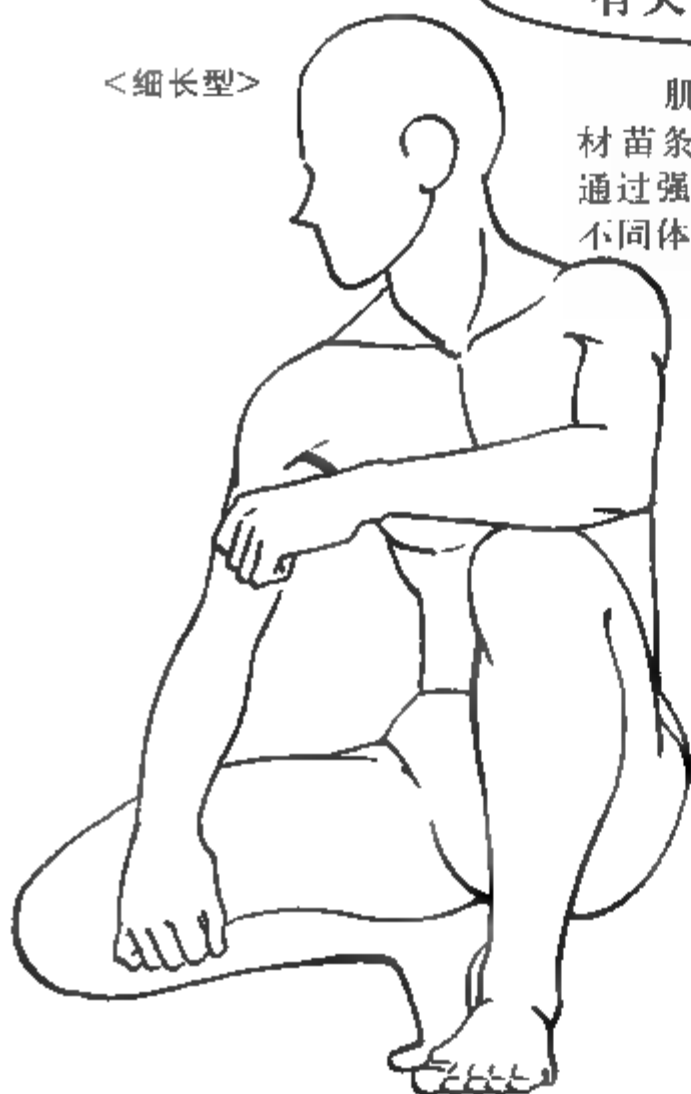
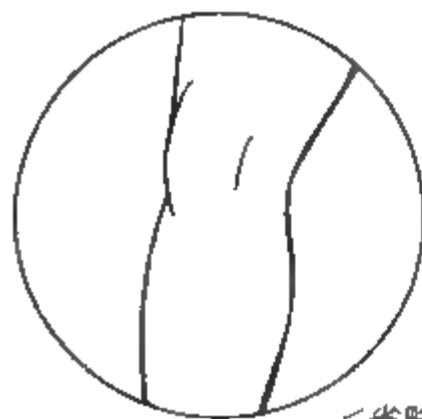
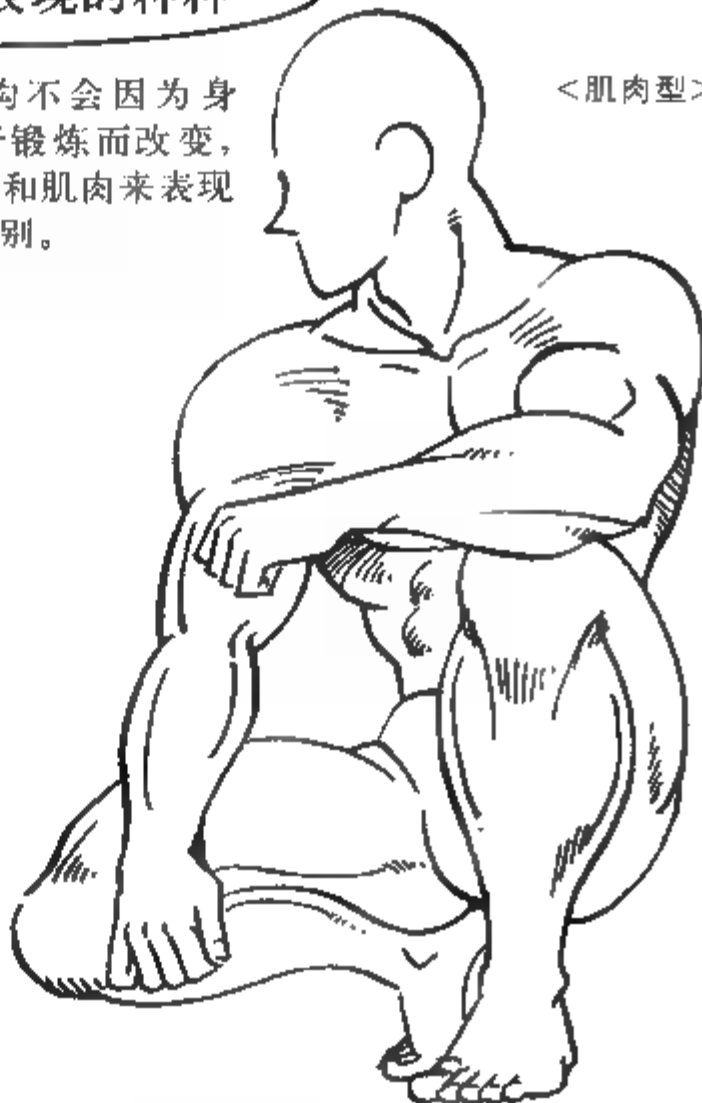
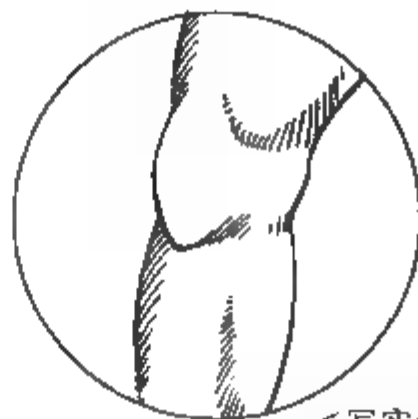
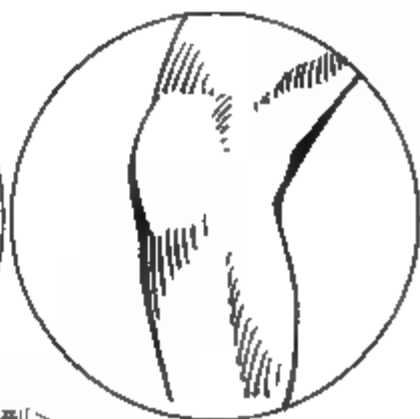
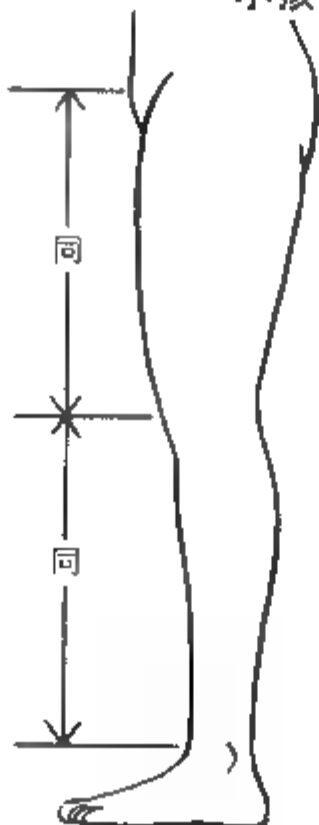
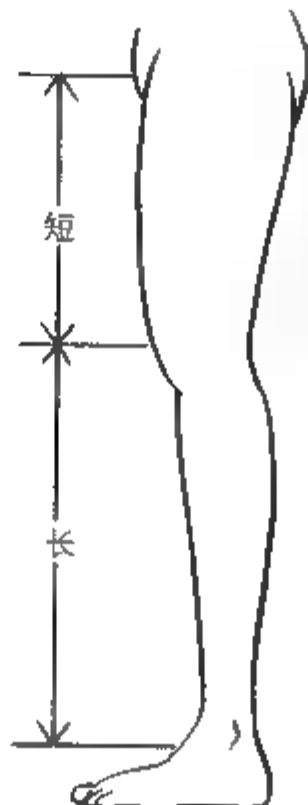
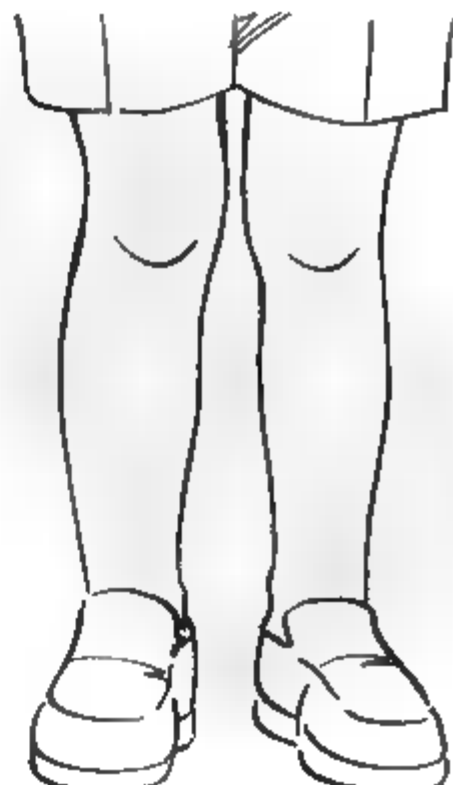
②定出骨盆框架的中心线

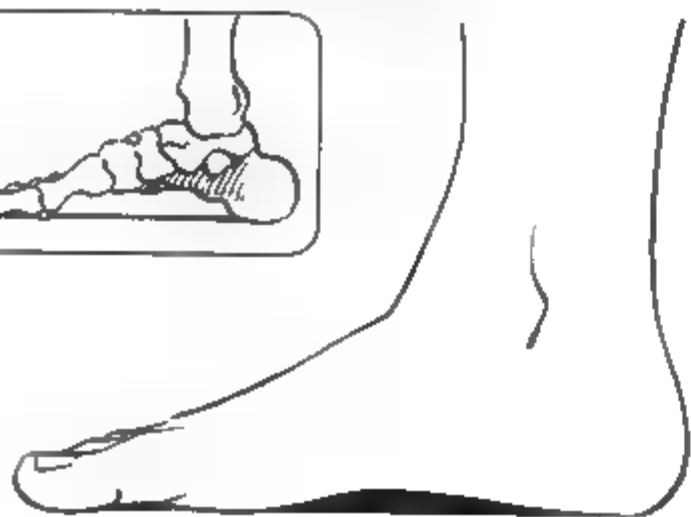
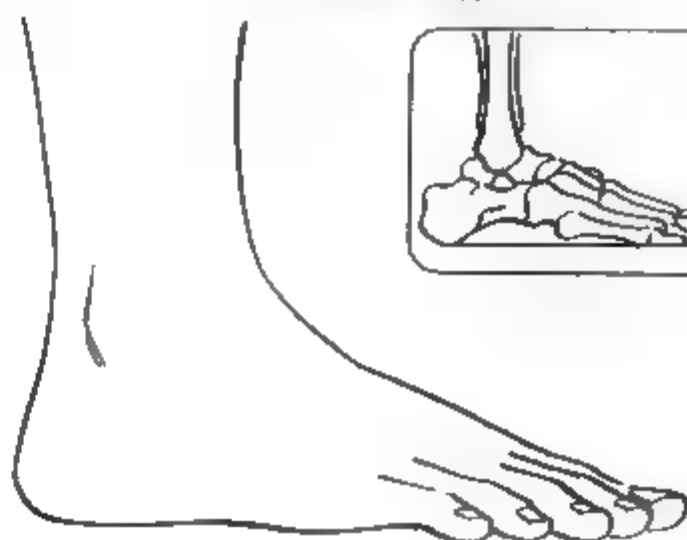
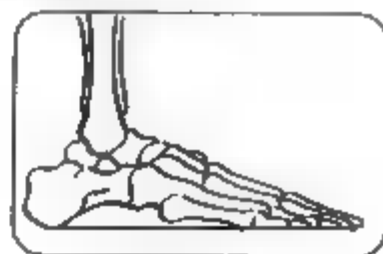
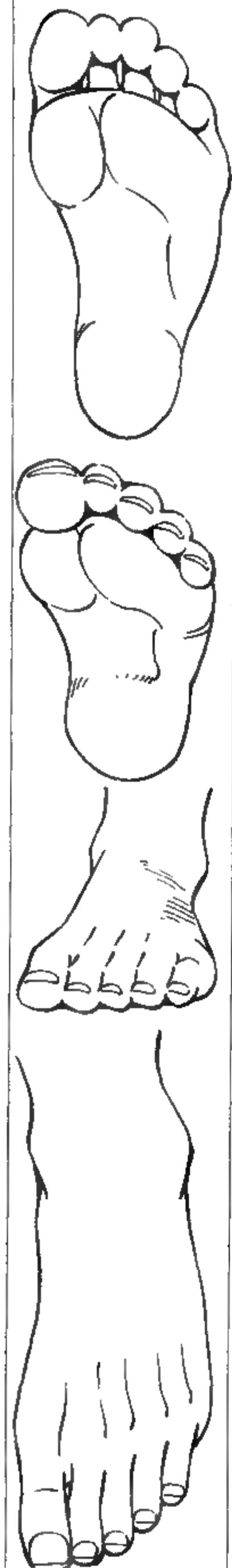
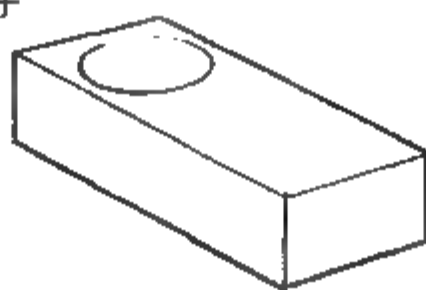
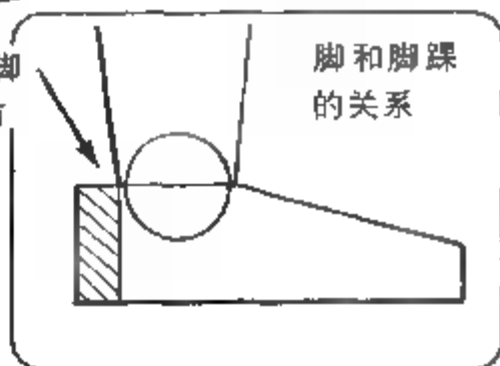
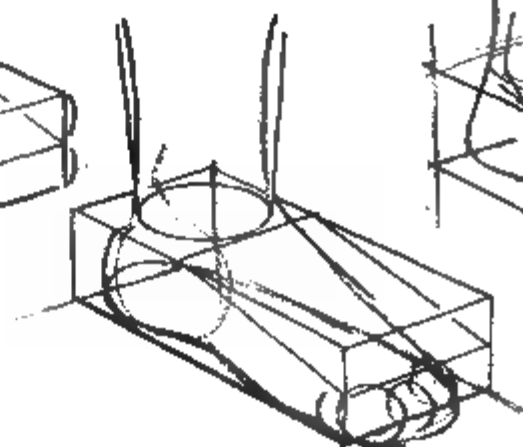
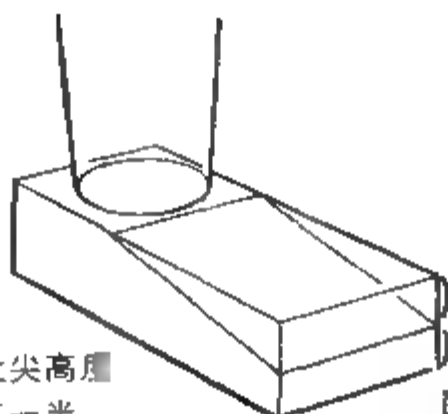
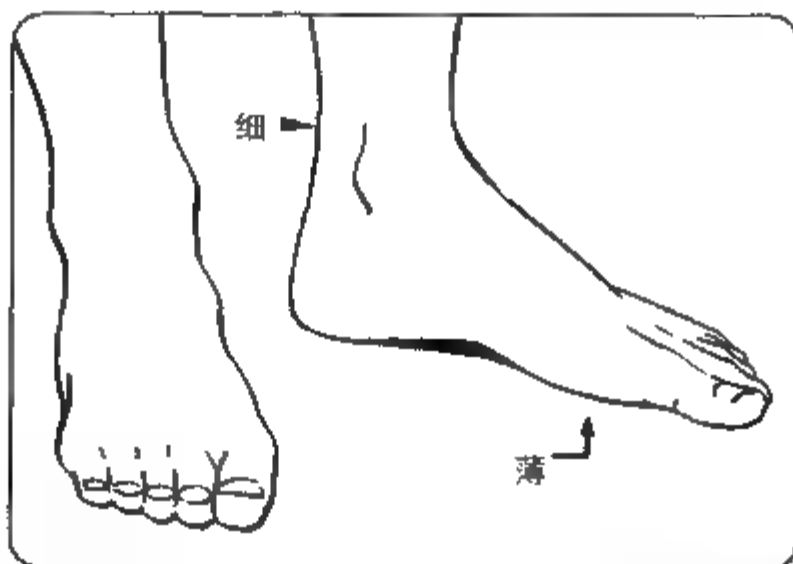
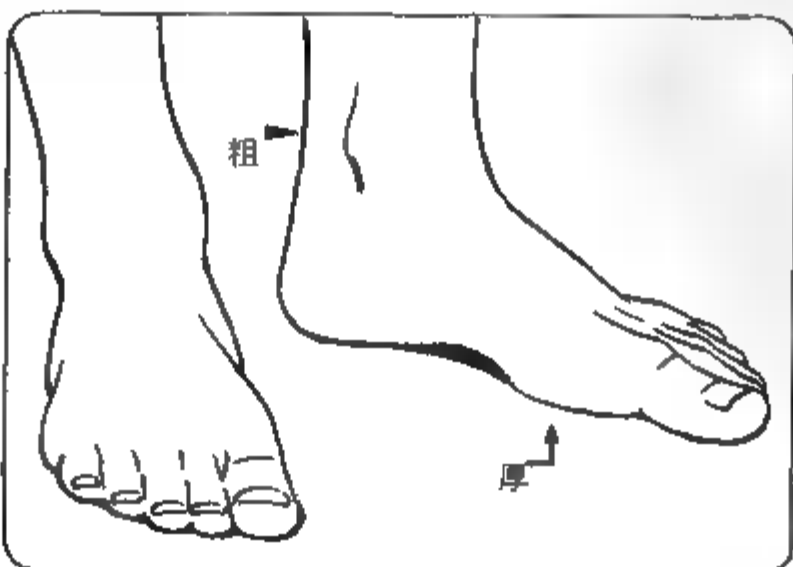
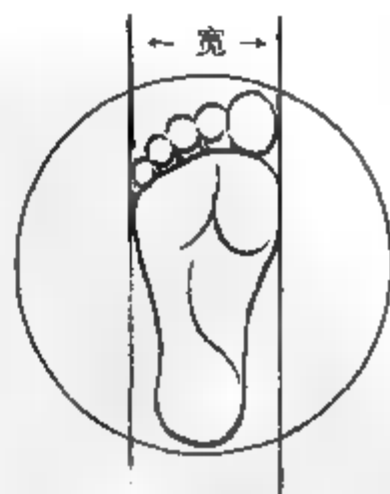
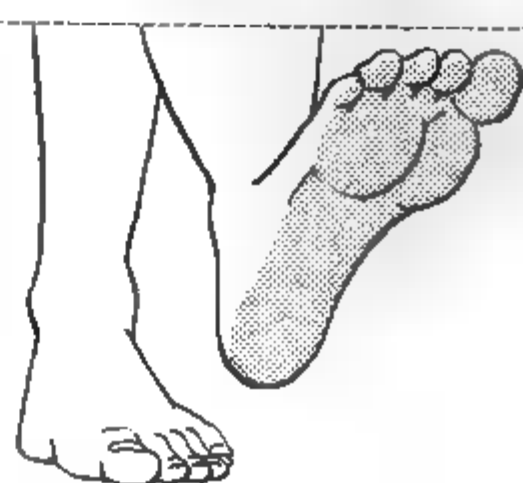
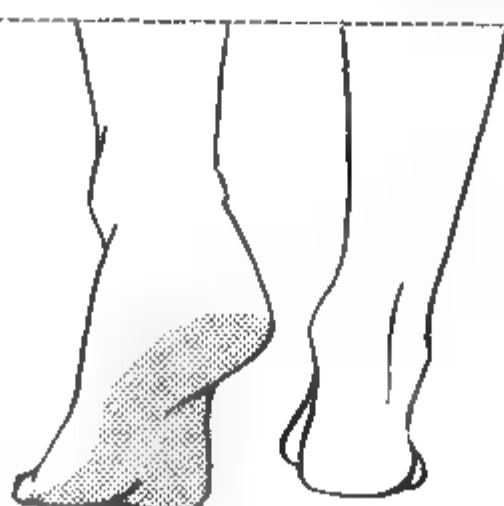
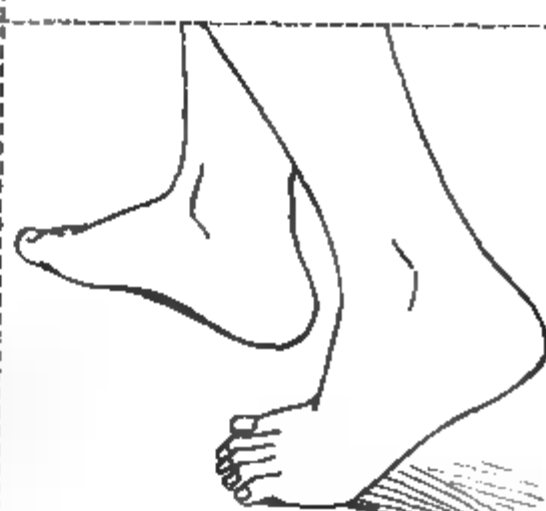
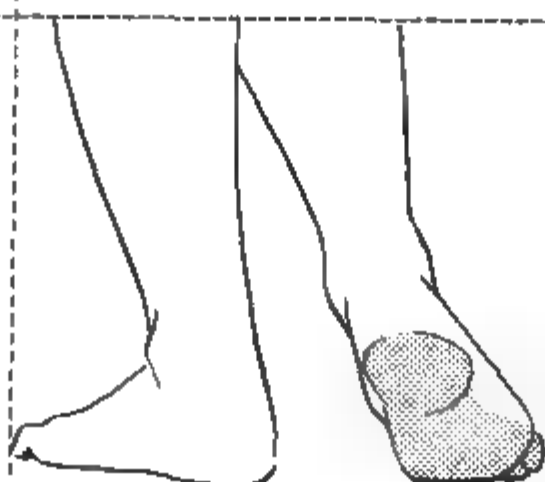
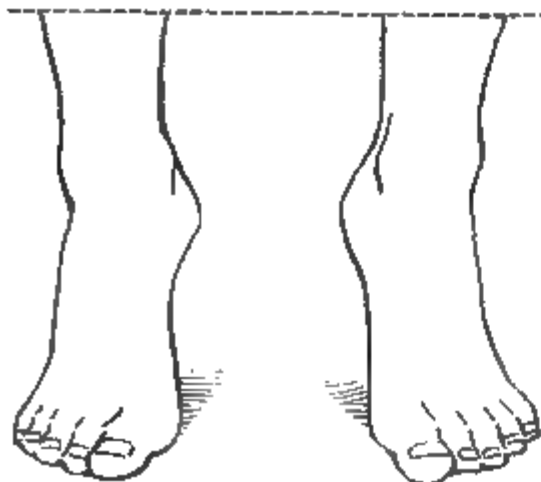
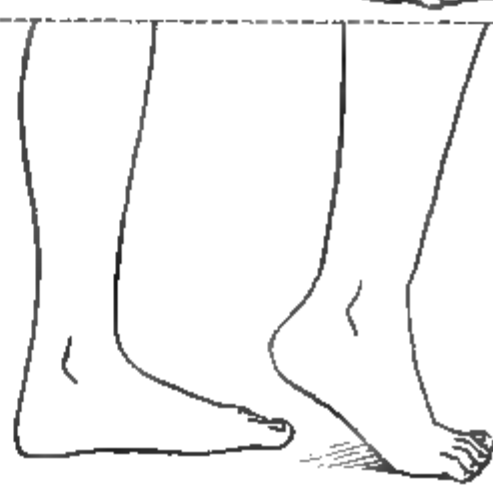
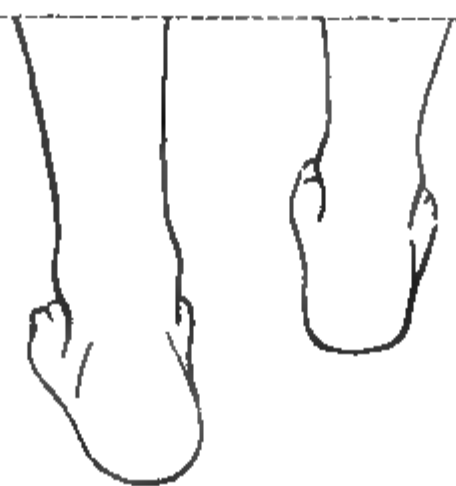
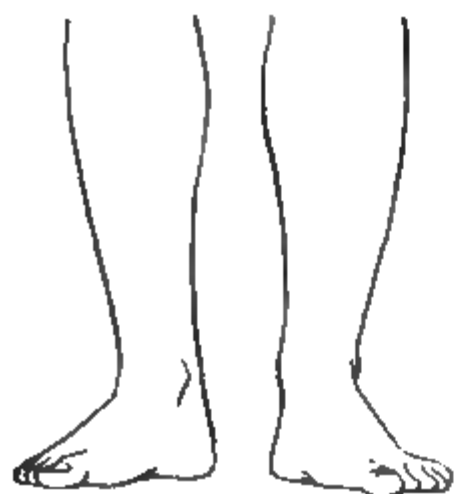
③画出代表腿关节的圆

④臀部的框架也画出来

⑤再画腿

男孩的腰部、下半身躯体的立体感主要靠直线来表现（注意不要画成弯曲幅度过大的曲线）

女孩的腰

有关腿部

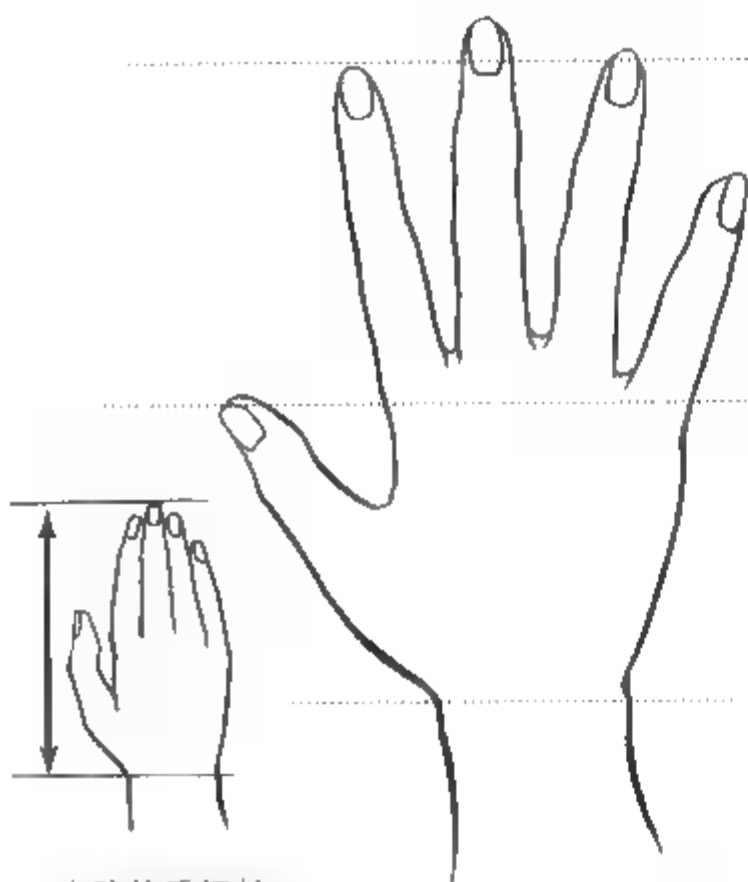
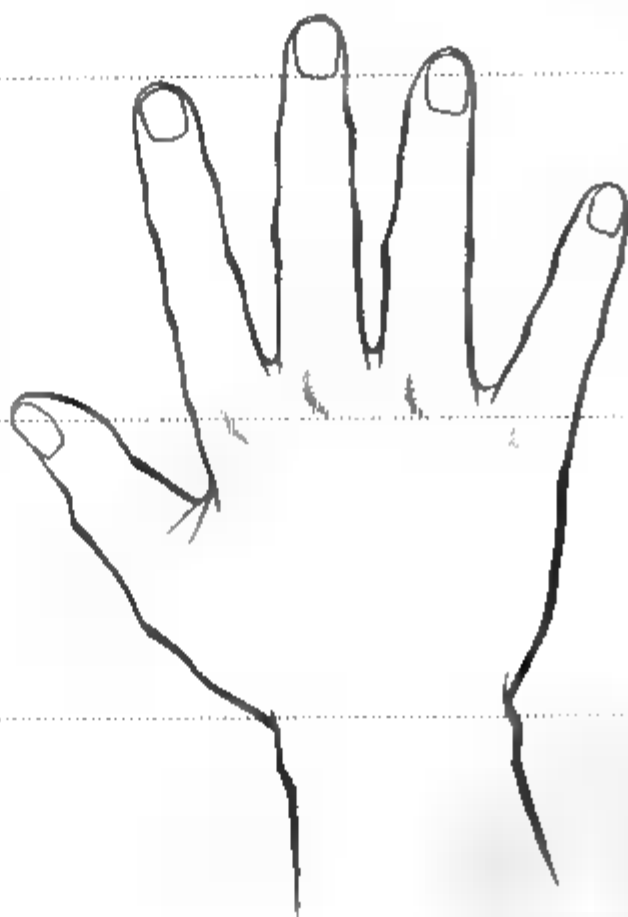
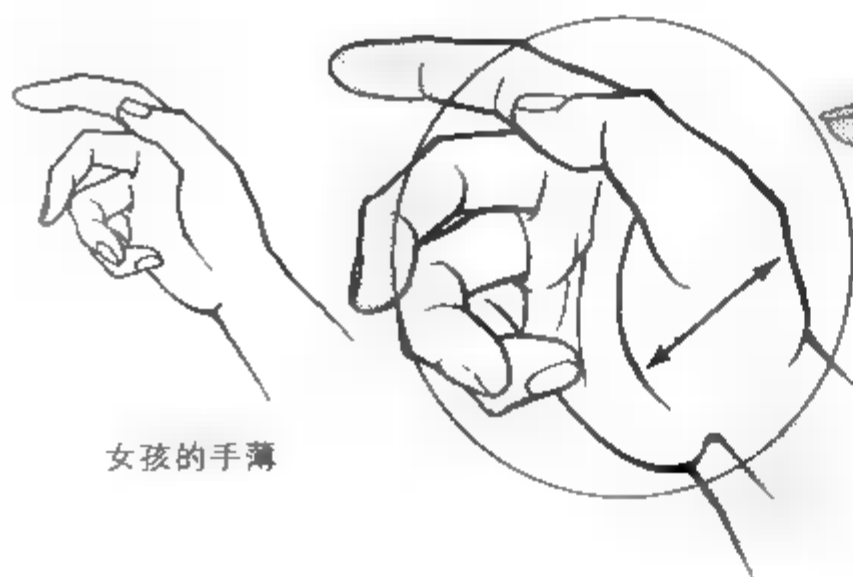
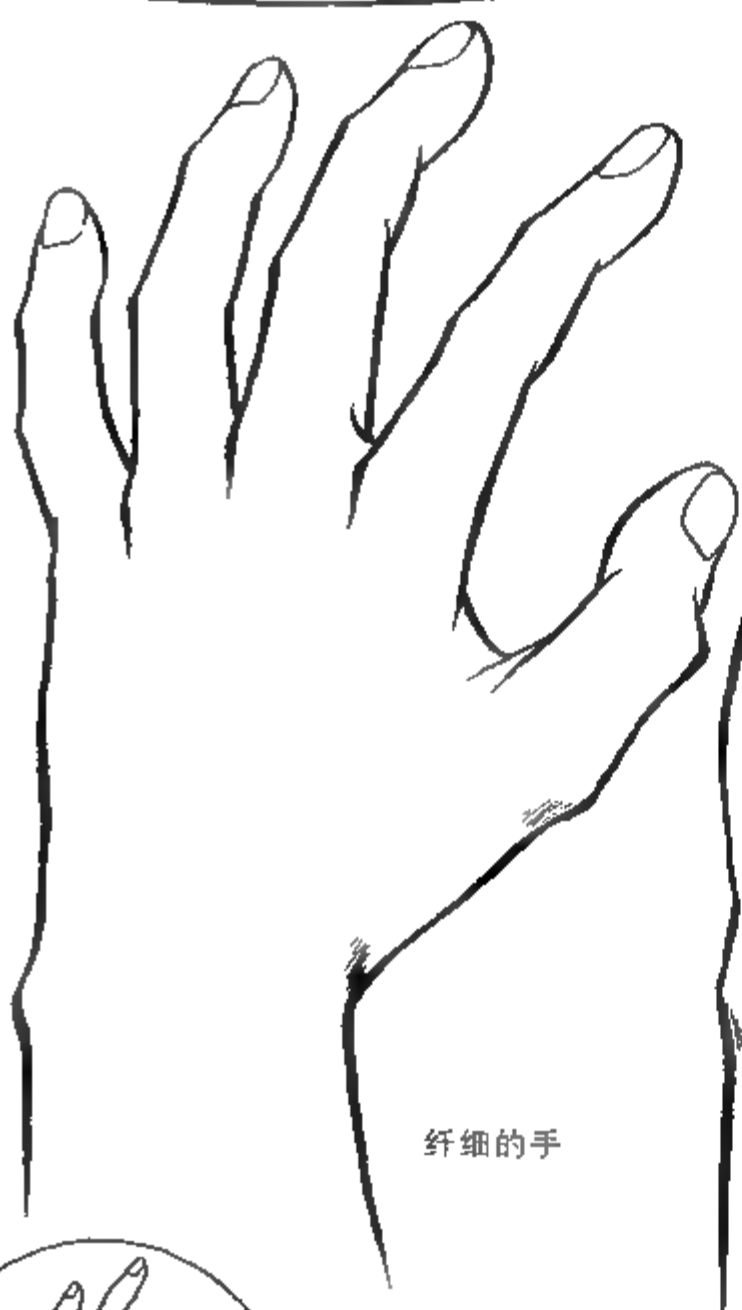
男孩的腿，从骨骼上看，是O型腿（罗圈腿）。

为了使O形腿（罗■腿）不显眼，可设计成侧身站或呈“八”字形站立
有关X形腿
表现空手道的姿势时，腿部画成内“八”字（X形腿）可能会更形象
画成X形腿的话，则像女性

有关腿的种种

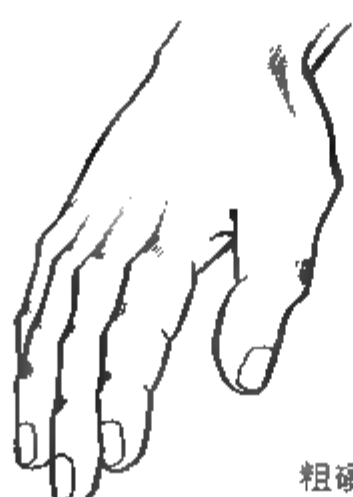
<细长型>

经过锻炼的男孩的大腿粗细超过60厘米，
跟女孩的腰围差不多

<肌肉型>

有关膝盖表现的种种
<细长型>
肌肉结构不会因为身材苗条或进行锻炼而改变，通过强调粗细和肌肉来表现不同体型的差别。
<肌肉型>
<省略型>
<写实型>
小孩的腿和大人的腿
小孩的腿不大有凹凸起伏。写实型多画成细长而柔弱的腿，而漫画多画成粗棒状
同
同
短
长
小孩的腿（漫画型）
小孩的腿（写实型）
大人的腿
小孩的罗圈腿不太明显

有关脚部

脚的特征是扁平，脚趾的骨头被厚厚的皮包着，看起来像没有骨头。

<从内侧看右脚>

画脚的形状

①画“箱子”
脚骨连在脚后跟稍前方
脚和脚踝的关系
②趾尖高度取其一半
③修整形状

男孩的脚和女孩的脚
细
薄
女孩的脚
粗
厚
男孩的脚
窄
宽

站立与行走时脚的变化

有关手部

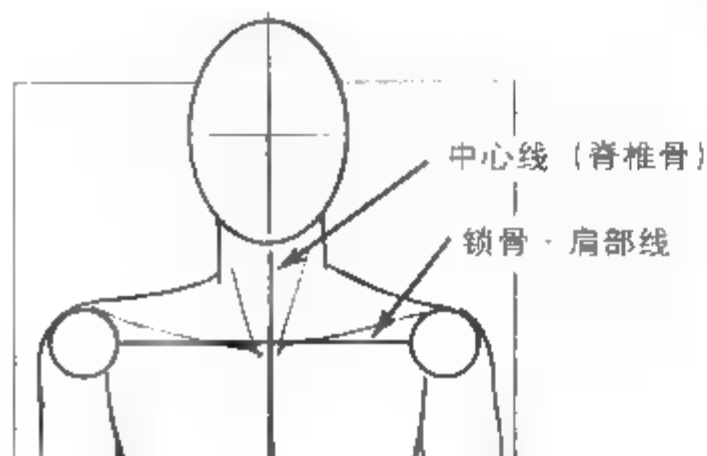
男孩的手和女孩的手

粗硬的手和纤细的手
通过手指的长度和关节的区别来表现粗硬的手和纤细的手。
纤细的手
粗硬的手
与女性的手的最大不
在拇指根部的关节
柔
的男性的手跟女性的手，
区别
点在拇指第二关节
粗硬的手的手指第二关节发达
女性的手
女性的手
柔弱的手
粗硬的手

男孩的手的区别画法

骨感的手

粗硬的手

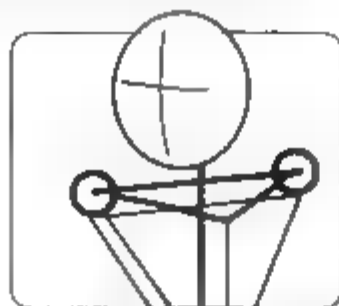
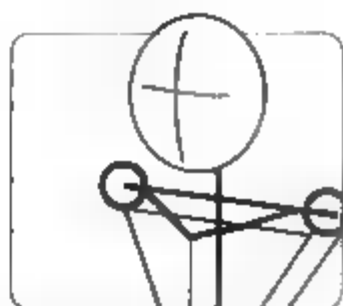
普通男孩的手

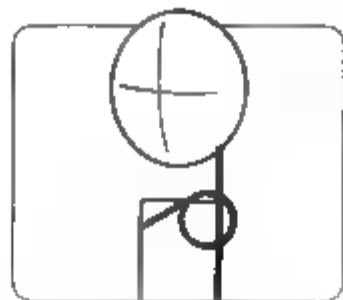
画完脸后再画身体的方法

1. 上半身

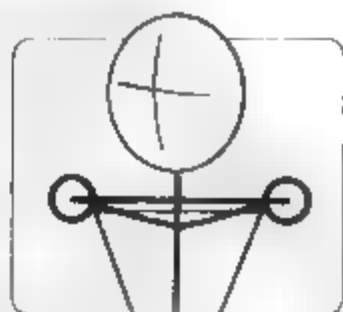
画完脸再画身体时，
要考虑好要画什么姿势。

基本形状：锁骨・肩部线
中心线（脊椎骨）

画脸
①身体朝哪个方向？
②想从什么角度画？

如对于脸，考虑身体可能朝的方向
（通常指上半身的角度）

跟脸相反的方向：注意颈部的方向，考虑躯体厚度（背和胸之间的空间）

跟脸相同的方向

身体的方向由简化的锁骨线决定

身体转90°■正侧面：别忘了画出从后脑开始连起的脊椎骨

只有身体朝正面

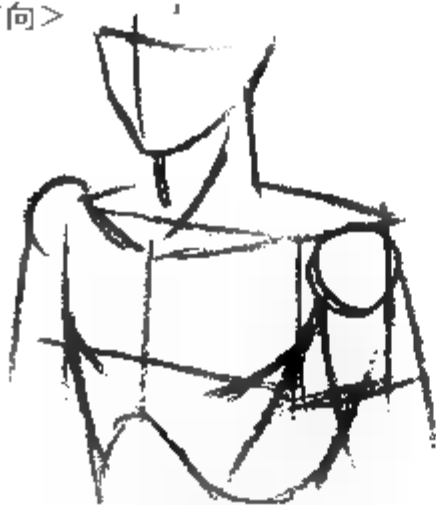
<身体朝向正面>

①画出表示胸部的"箱子"

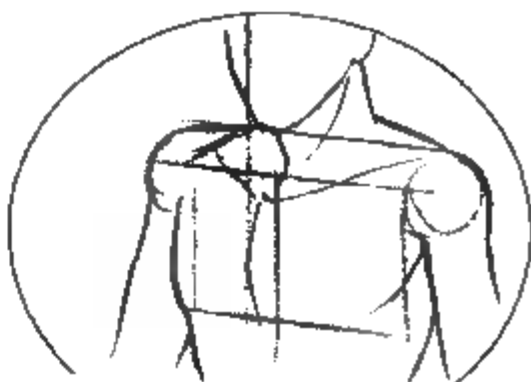
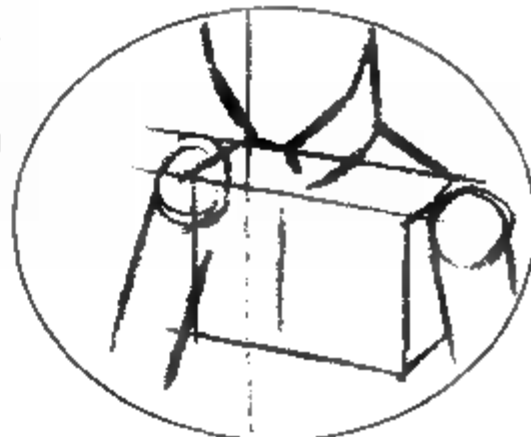
②画出锁骨线，决定手臂的位置和粗细

圆的大小决定手臂的粗细：小圆=细手臂，大圆=粗手臂

③完成基本形状后，根据喜好画肌肉等

<与脸相同的方向>

①画出表示胸部的"箱子"

②引出锁骨的线，决定手臂的位置和粗细

这个角度，手臂容易画粗，所以先将胸部骨架画薄再取手臂位置

也可先决定手臂的粗细，再根据需要的体型，将胸部画厚

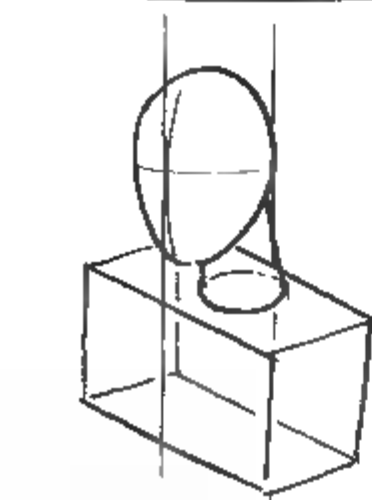
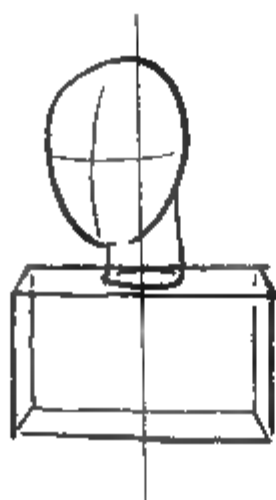
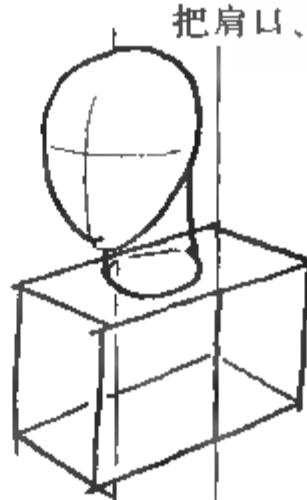
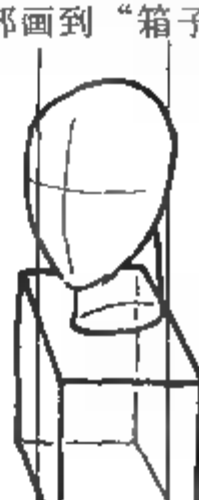
<侧身>

①画出胸部的"箱子"。身体正侧时，请注意脖子的连接方法

②画出锁骨线，决定手臂的位置、粗细

根据锁骨线的角度调整溜肩膀、端肩膀

稍微由上往下看的角度

表现俯瞰角度下胸部的立体感时，将躯干当作箱子来看会容易理解。把肩口、颈部画到“箱子”上面。

身体与面部朝向相同

只有躯干朝向正面

身体与面部朝向相反

身体转动90°，朝正侧面

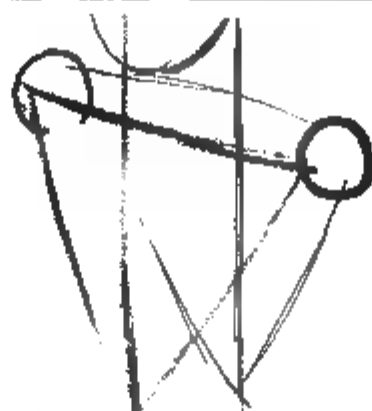
<参考1・与脸相反的方向>

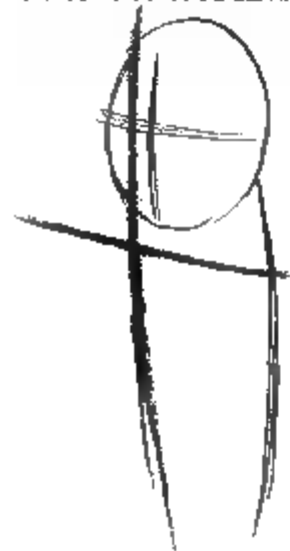
①画出表示身体朝向基准的十字

②画出表示胸部的“箱子”

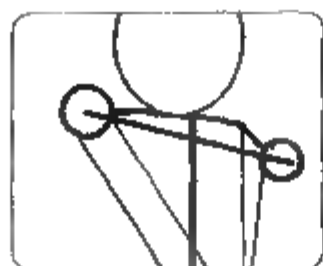
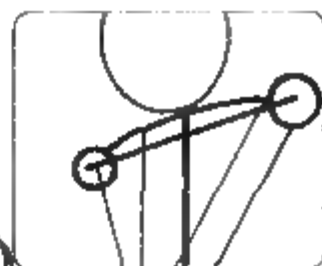
③调整形状

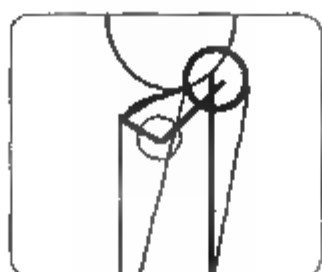
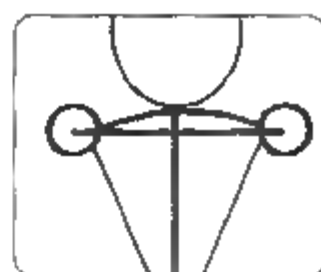
<参考2・身体与脸相同的朝向>

在脖子与躯干交接处画上曲线会容易把握形象

①画出表示身体朝向基准的十字

②画出肩关节的粗略位置，打好躯干的简单框架

③在框架上画“箱子”

④画胸部

稍微由下往上看的角度

与脸相反方向

与脸相同方向

脸通常用与上半身构图的相同角度来画，很少有完全仰视的构图

身体侧转90°，侧向看上去很勉强

只是身体部分朝正前方

<参考例子>

用躯干后仰构图时，要注意将颈部的截面画成椭圆形，明确与身体的关系是关键

模式图·草图

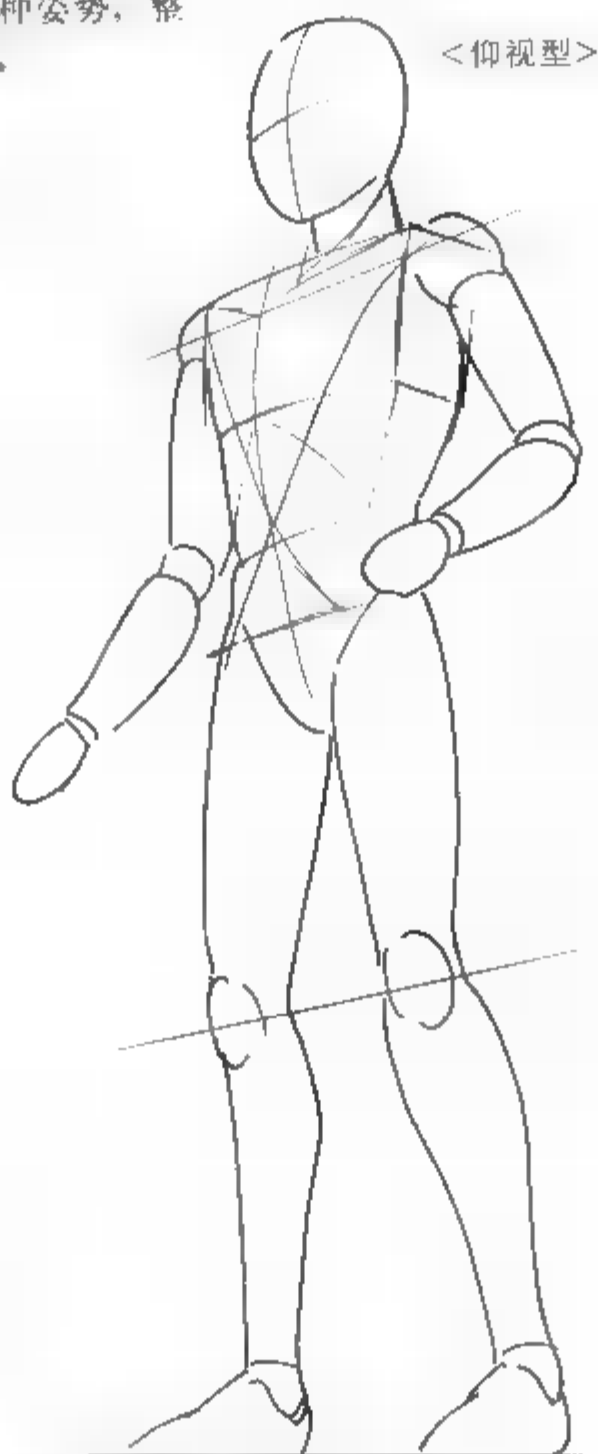
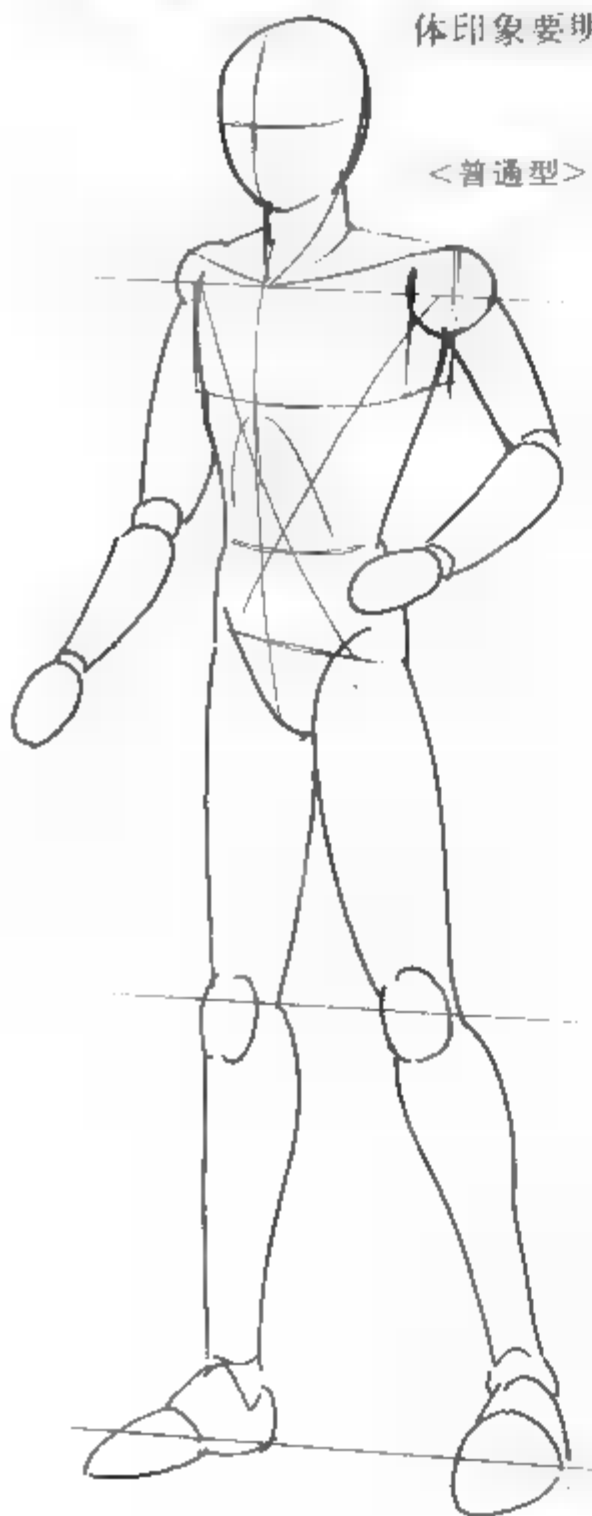
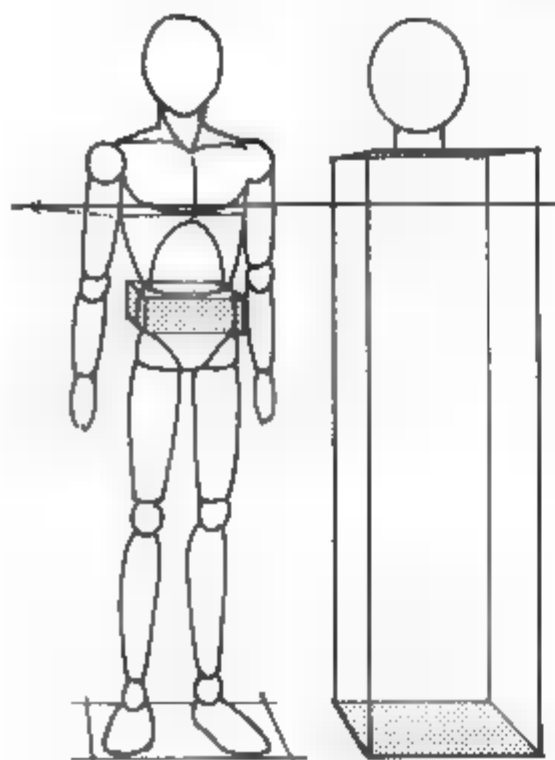
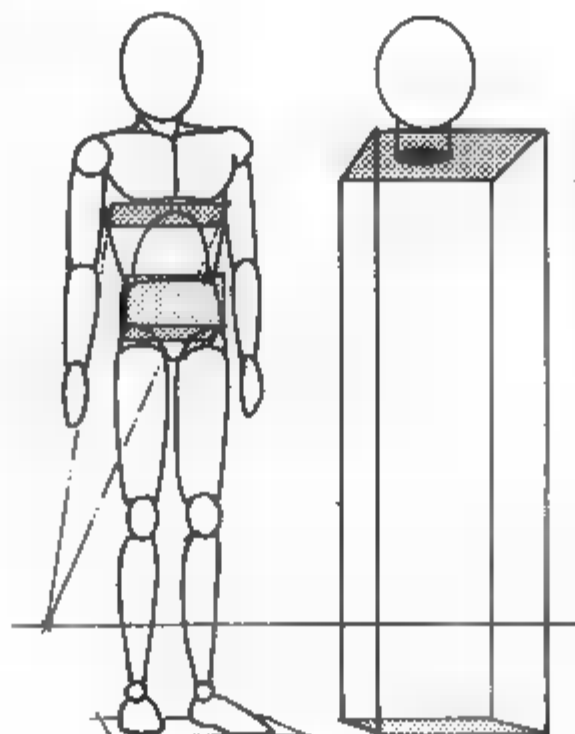
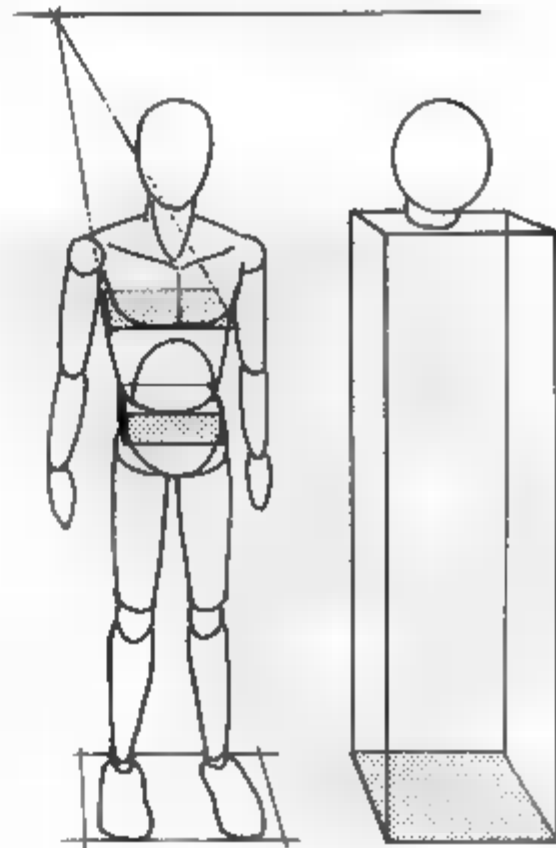
如果只是身体后仰的话，看起来似乎角色在俯视

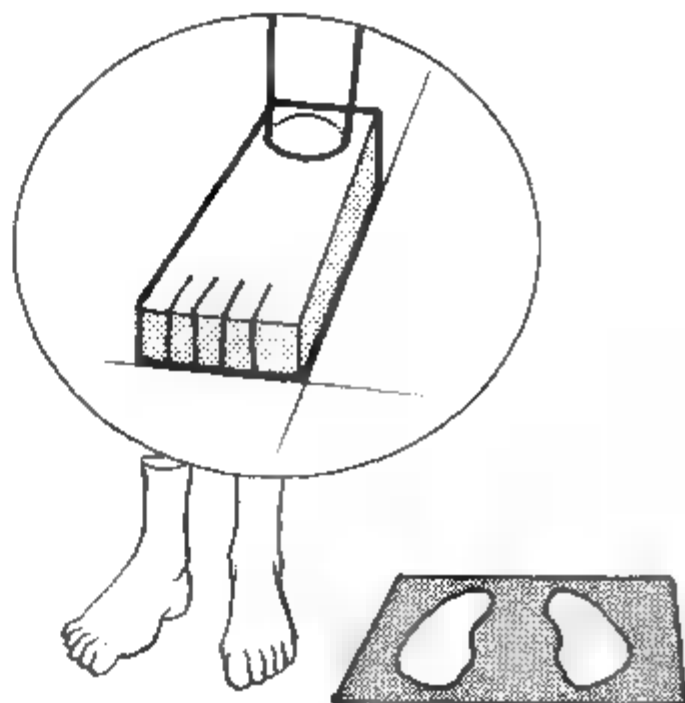
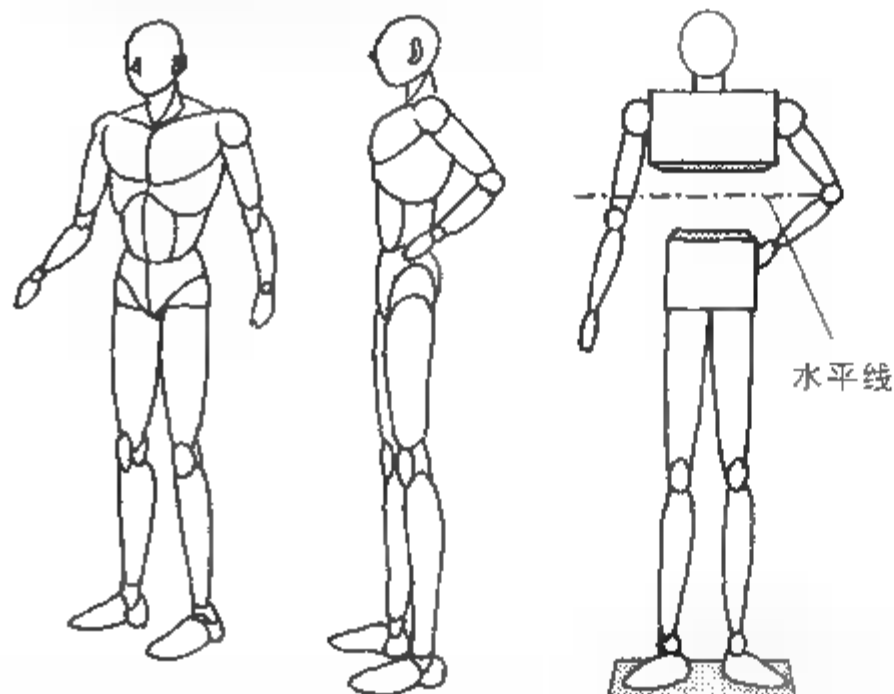
2. 全身

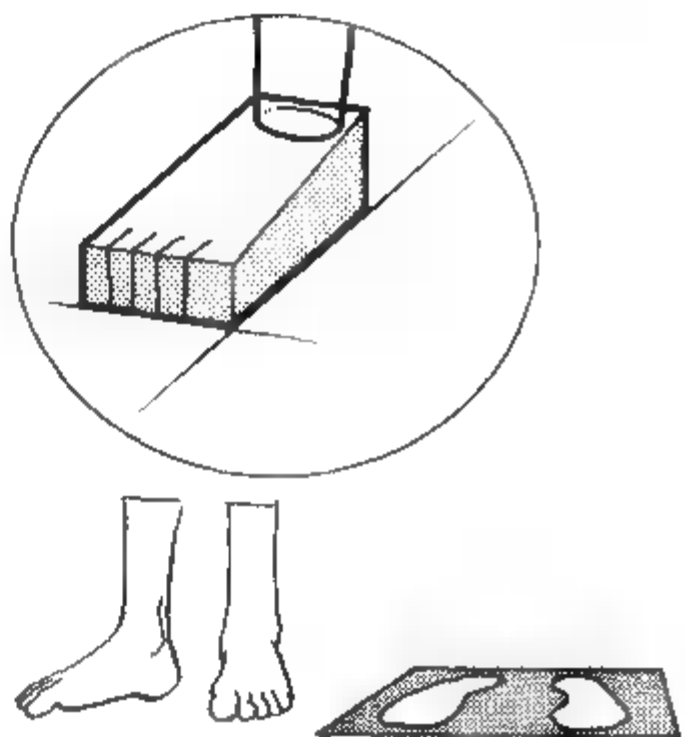
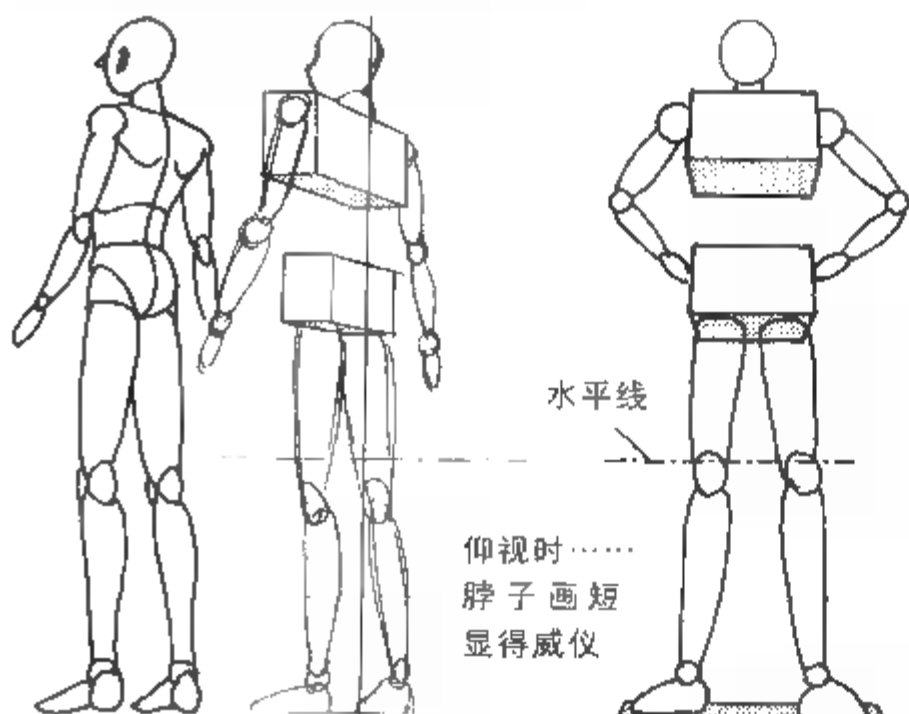
先画脸后画全身时，先要考虑用何种姿势，整体印象要明确。

<普通型>

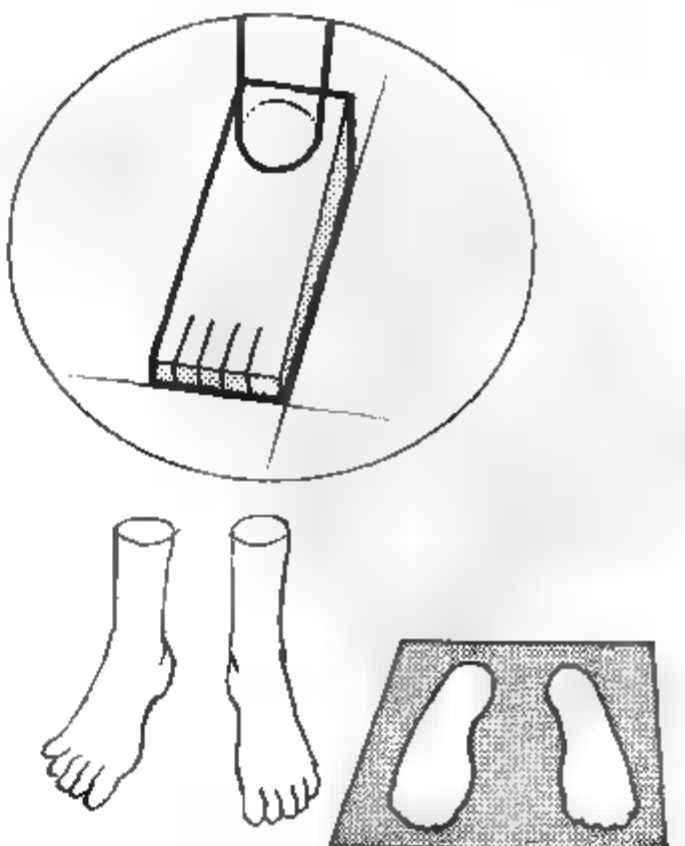
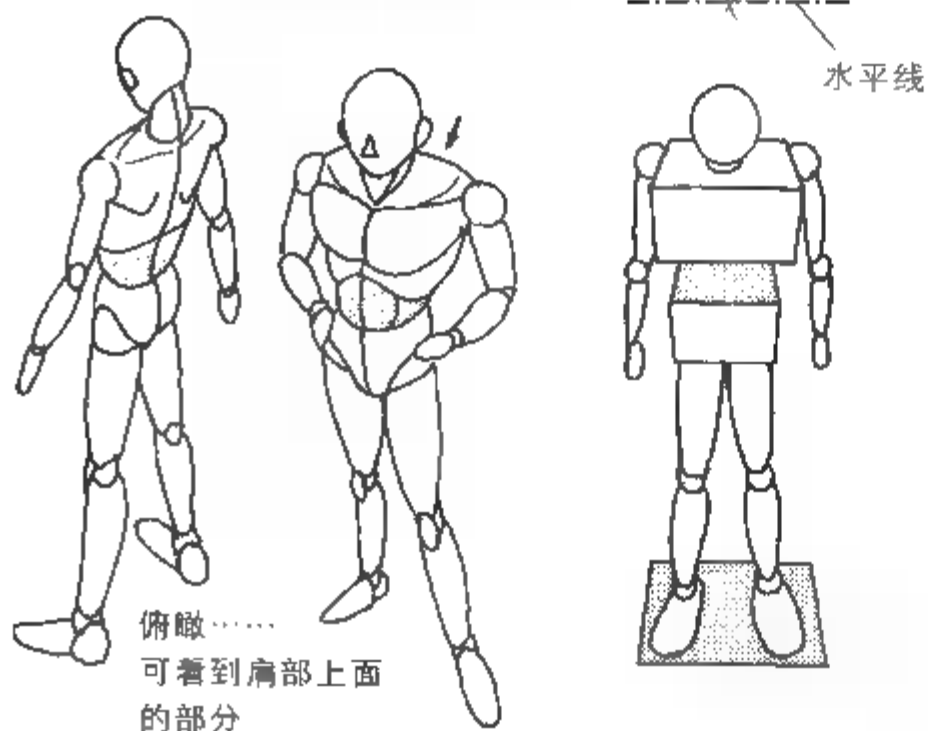
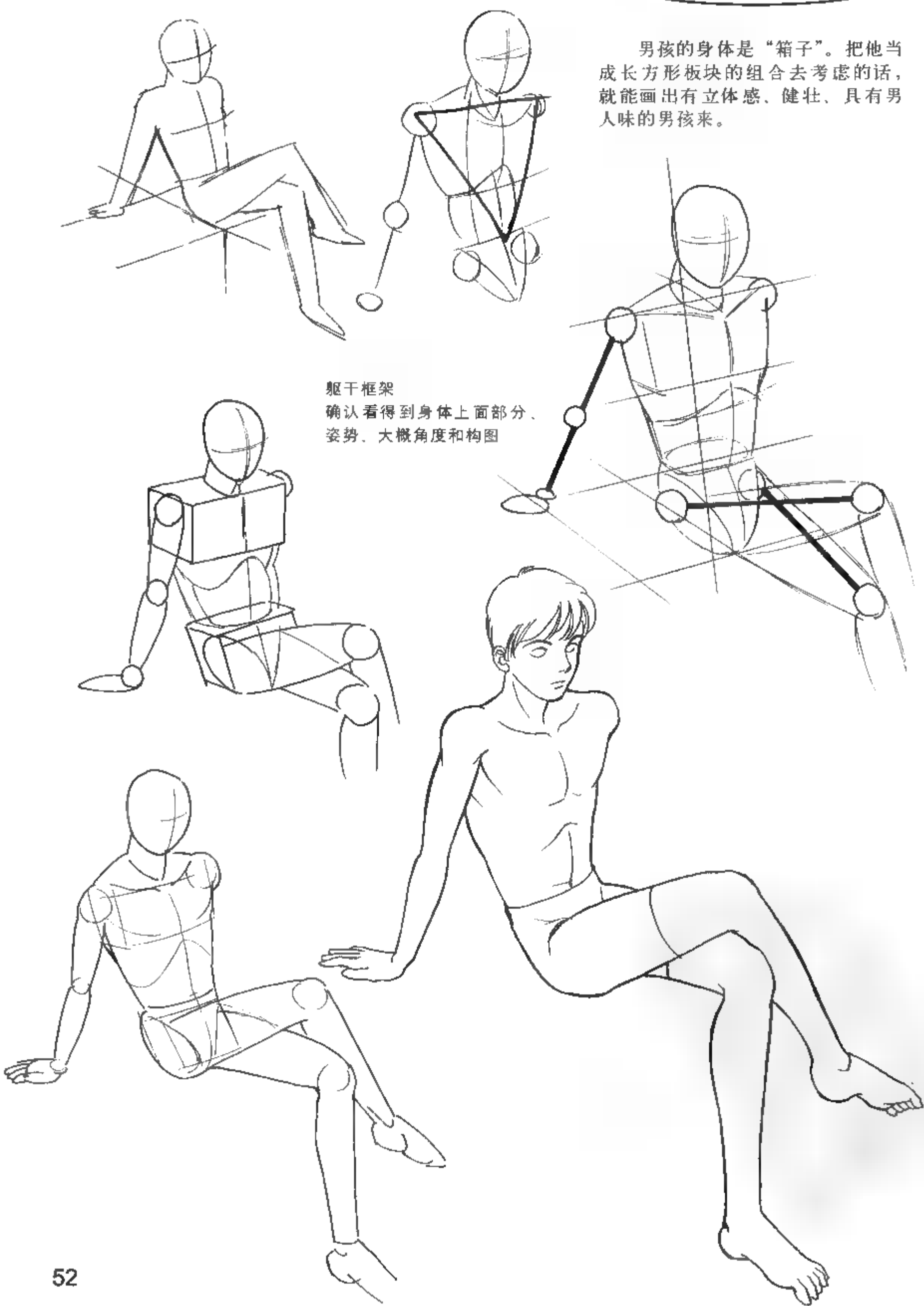
<仰视型>

<俯瞰型>

根据脑中的整体印象决定是画普通的身体、还是仰视或俯瞰角度时看到的身体。

表示普通型身体的“箱子”看得到侧面、正面

表示仰视时身体的“箱子”看不到颈部与身体的连接处

表示俯瞰时身体的“箱子”看得到箱子上面颈部的四周

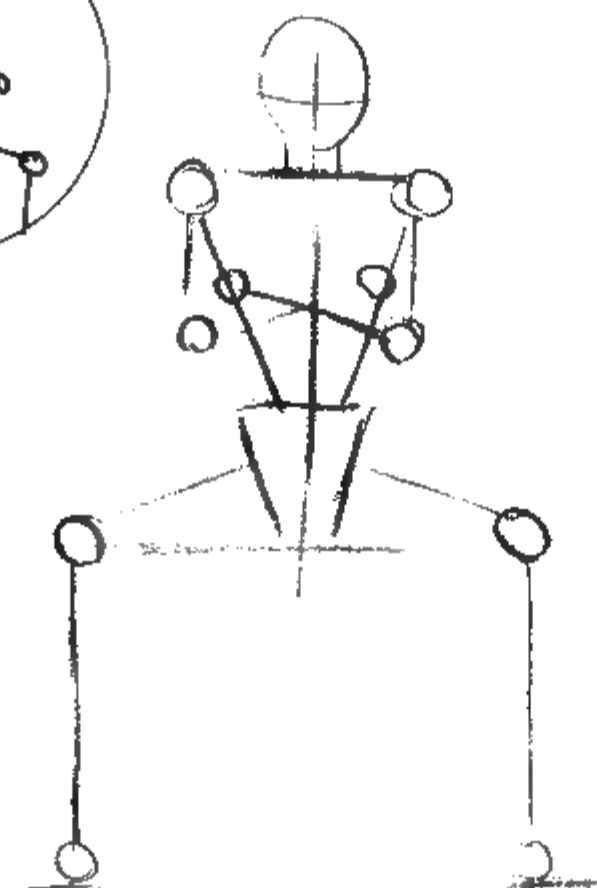
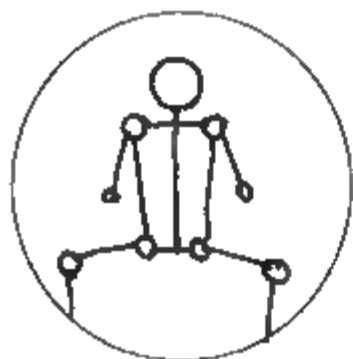
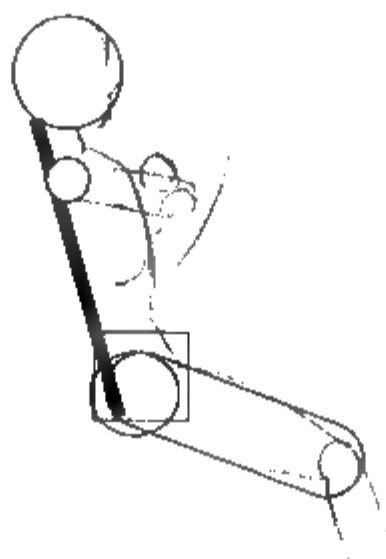
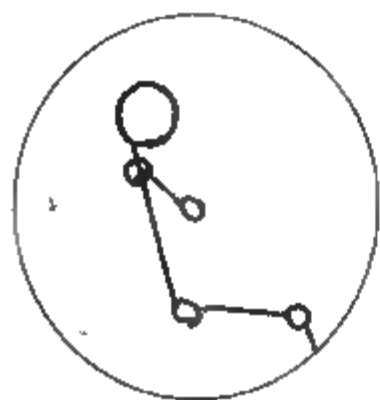
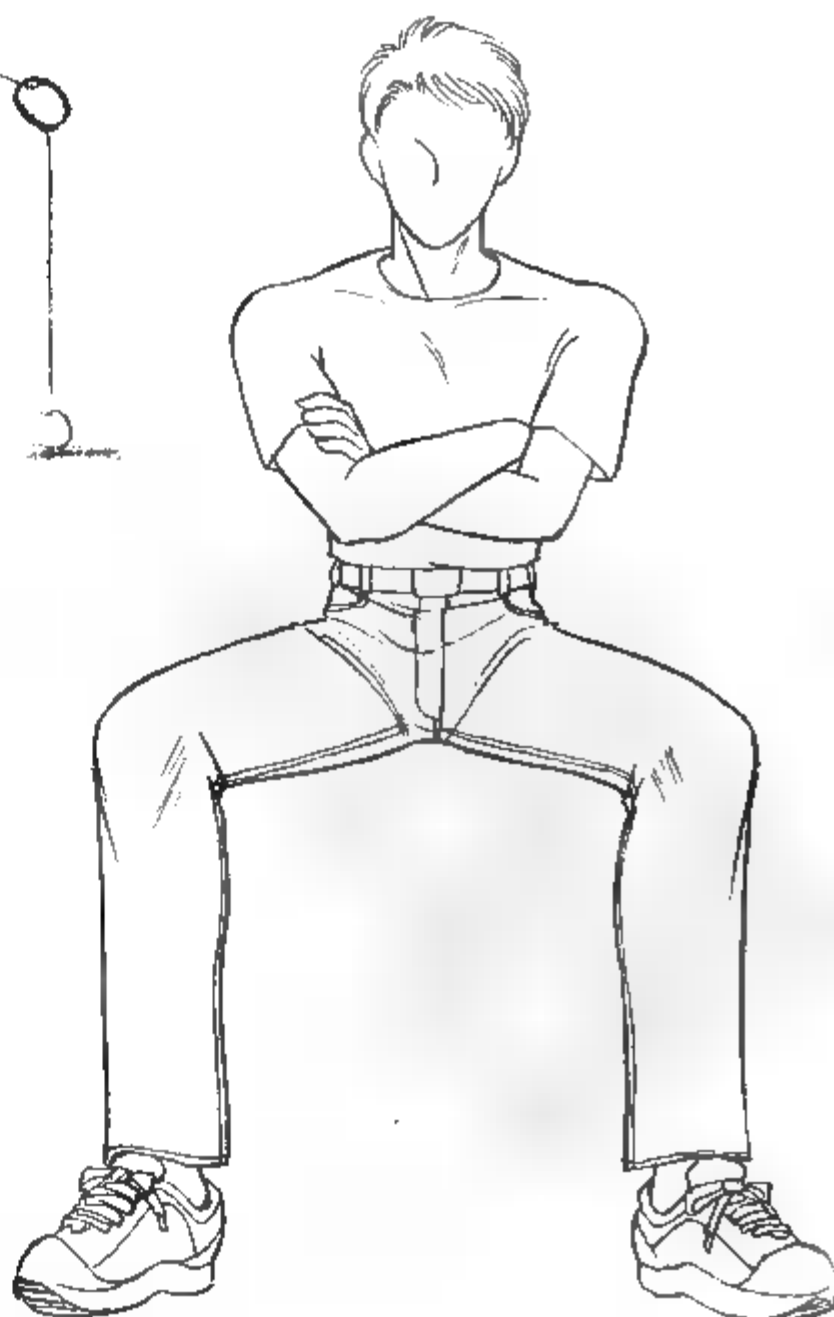
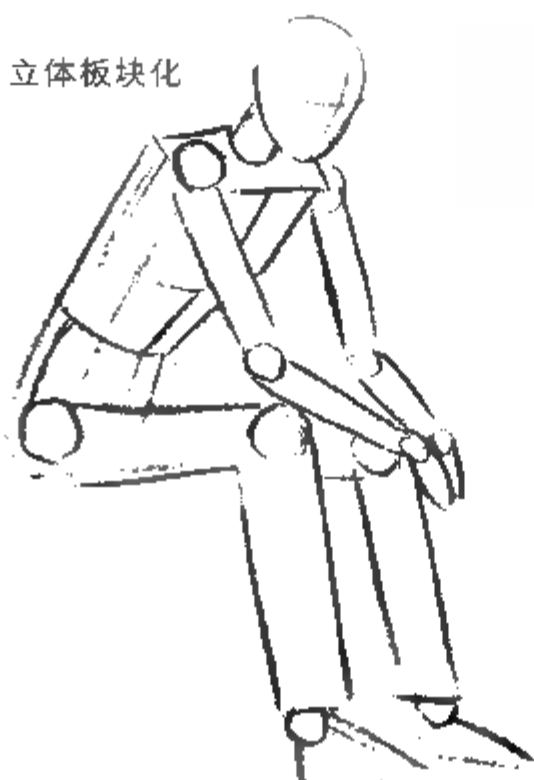
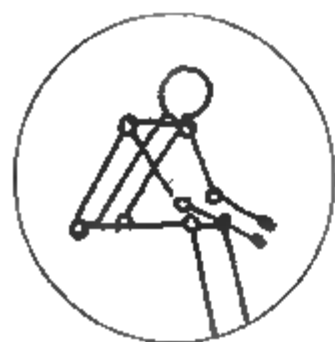
<普通型>

仰视时的身体可视为在腰和膝之间的高
度取水平线的稍稍从下方看到的“箱子”

<仰视型>

因为脸是在上半身构图，所以水平线不可超出
面部，可把身体视为可看到上面部分的“箱子”

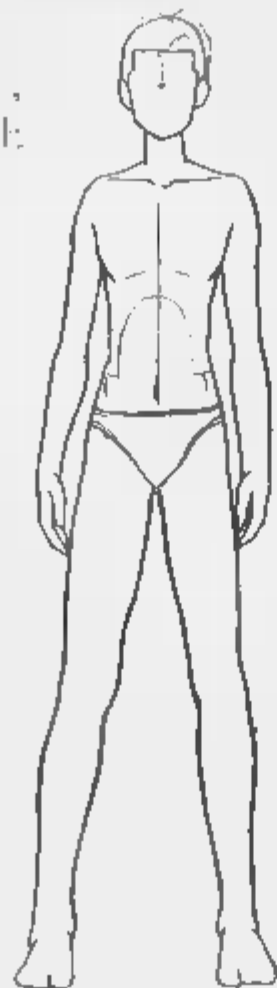
<俯瞰型>

根据形象画全身

男孩的身体是“箱子”。把他当成长方形板块的组合去考虑的话，就能画出有立体感、健壮、具有男人味的男孩来。

把简单的略图立体化

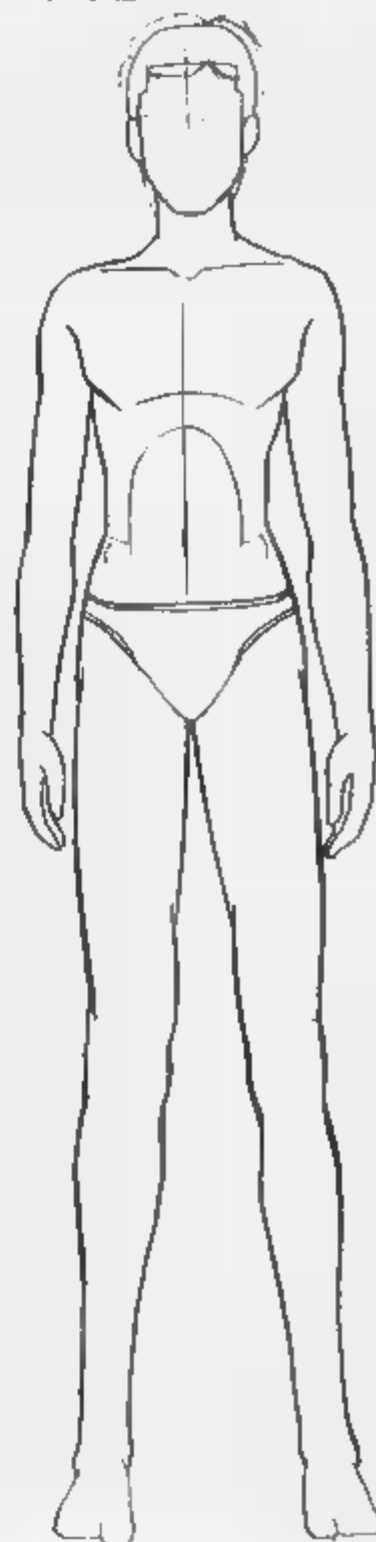
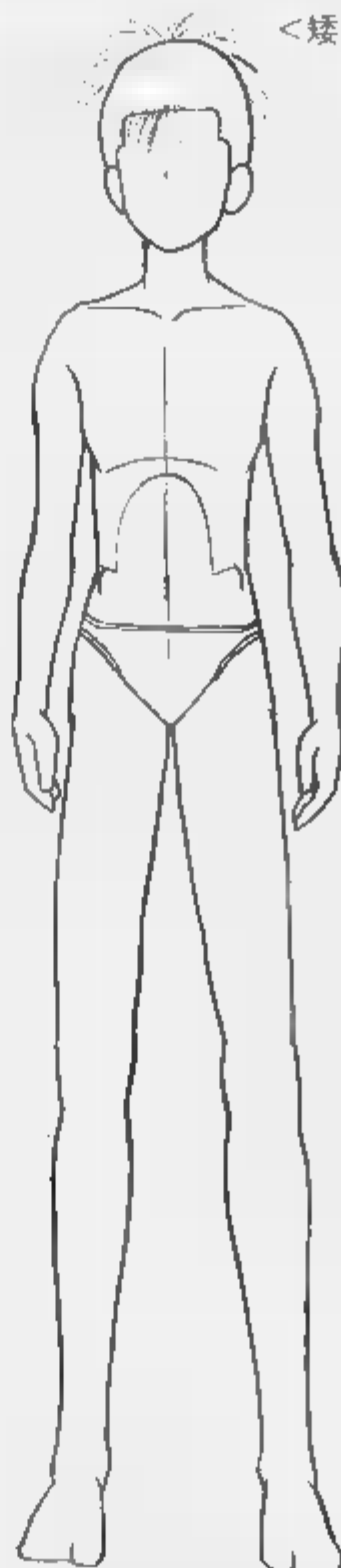
即使是简单的略图，也可以从骨骼到“箱子”，从“箱子”到身体，一步步丰满充实到最终完成。

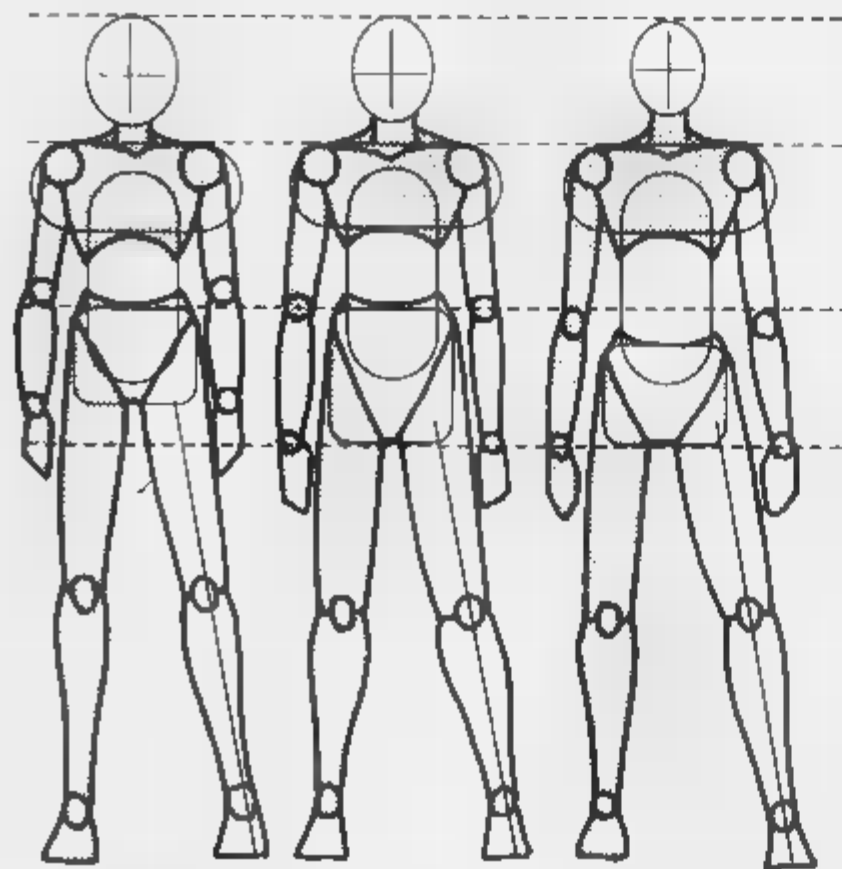
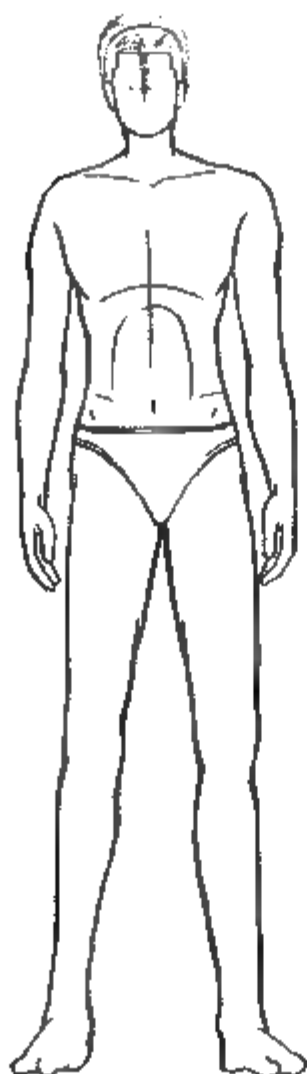
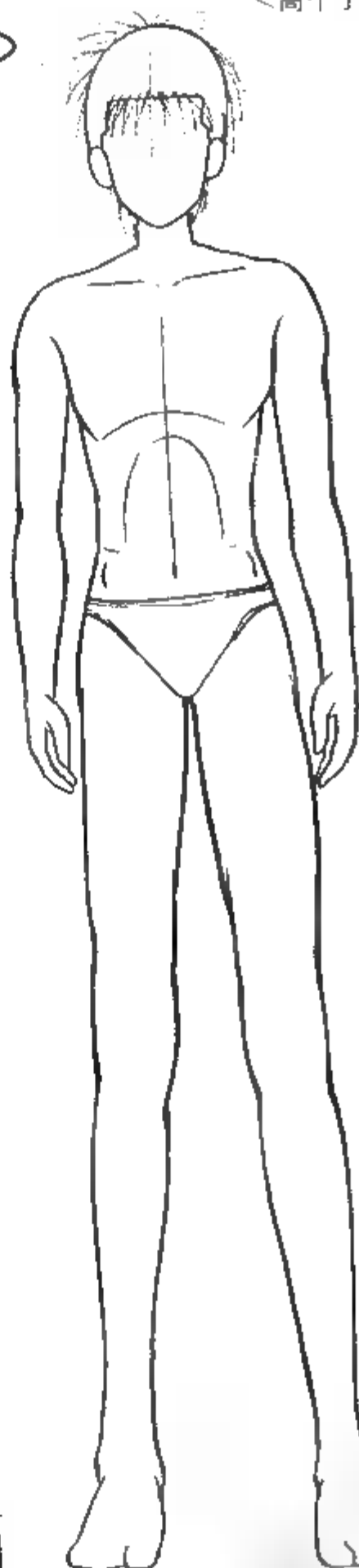
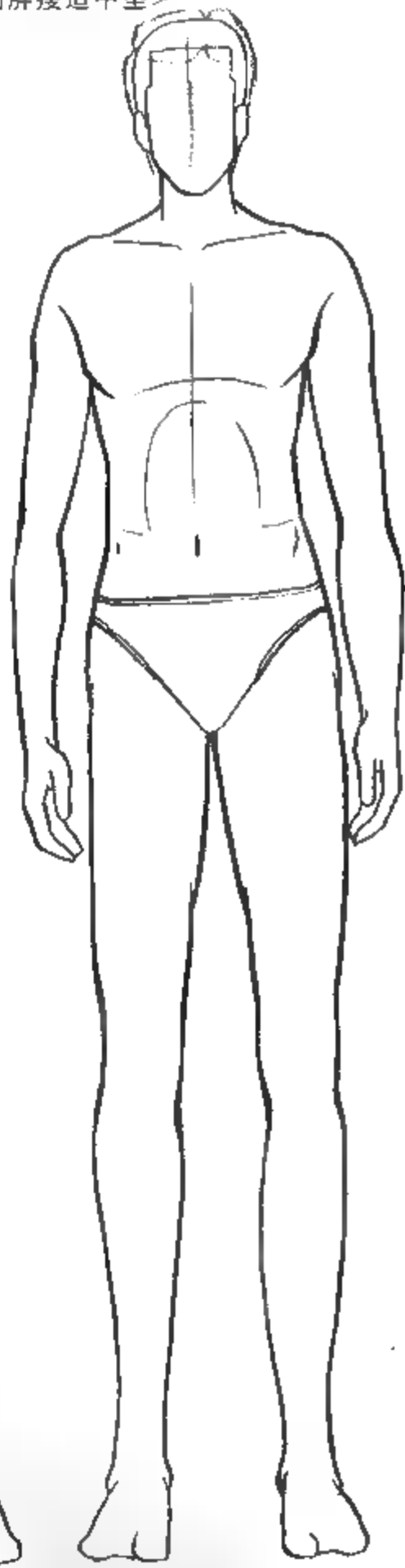
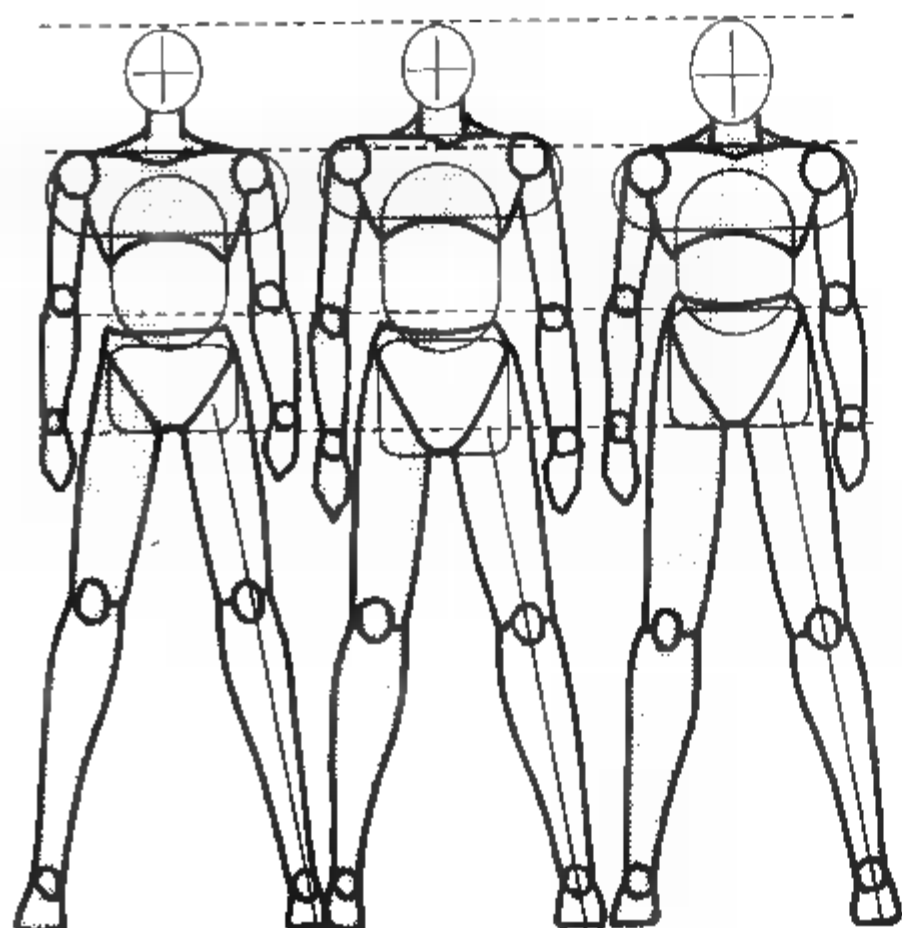
改变身高的方法

1. 画矮个子的苗条男孩

手脚、身体画细，头画大；腰部的位置上移，躯体画得短。

<普通的苗条身型>

苗条身材的特征是：
肩膀窄、脖子、躯干、手脚长

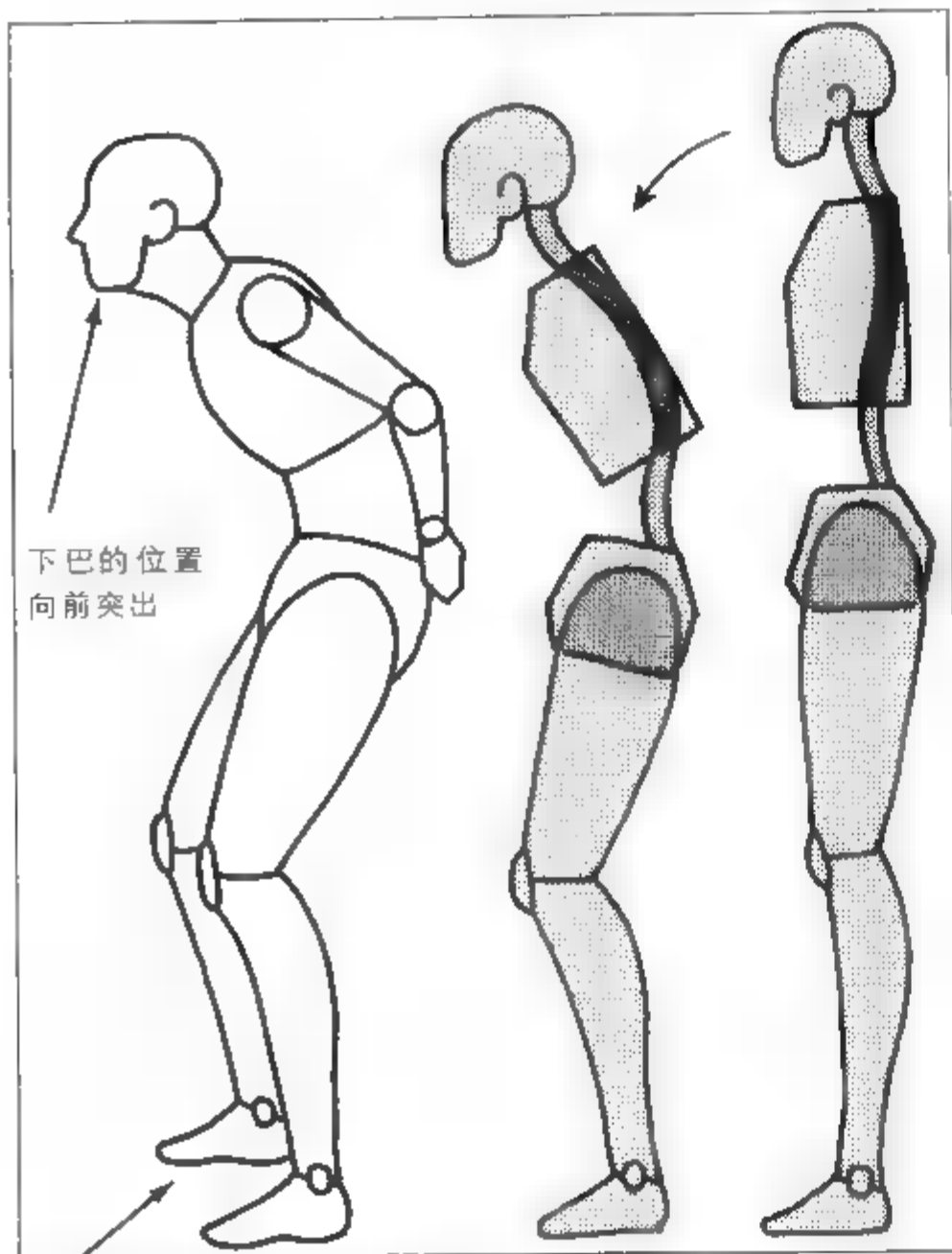
<少年身型>　<大人身型>　<普通苗条身型>

<矮个子的苗条身型>

少年身型
骨盆纵长度不变，横幅取宽一点（缩小与肩膀的比例）

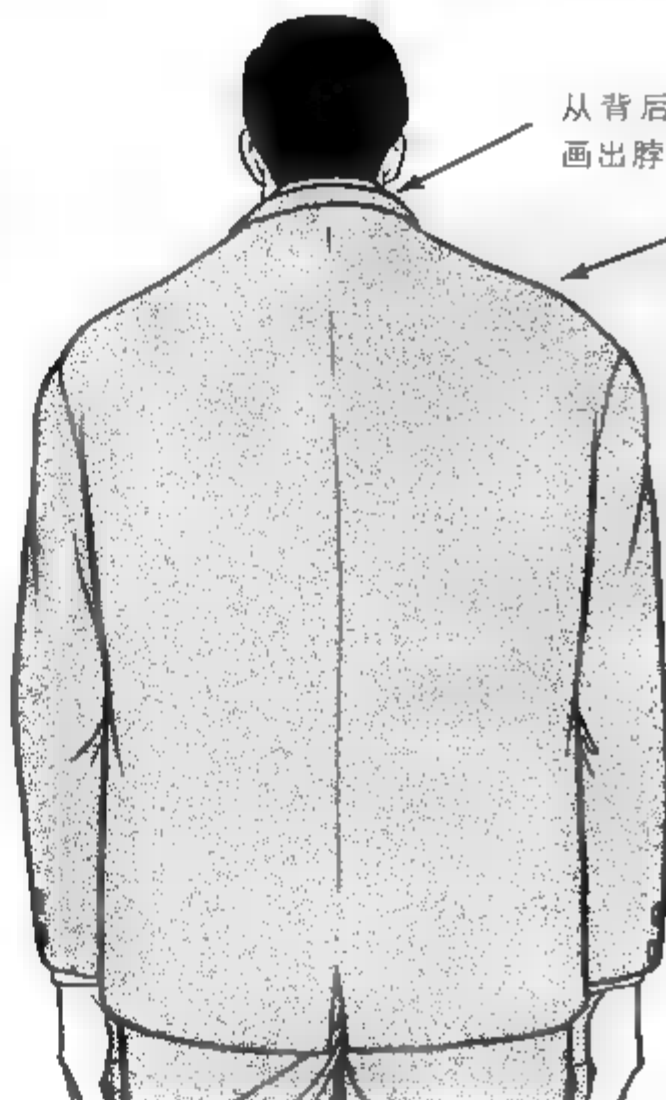
大人身型
增加骨盆的纵长度

2. 画高个子的胖瘦适中型男孩

<少年身型> <大人身型> <普通型>

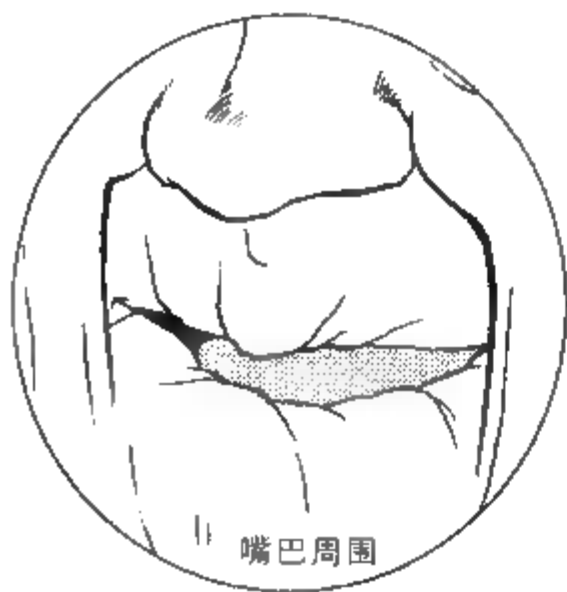
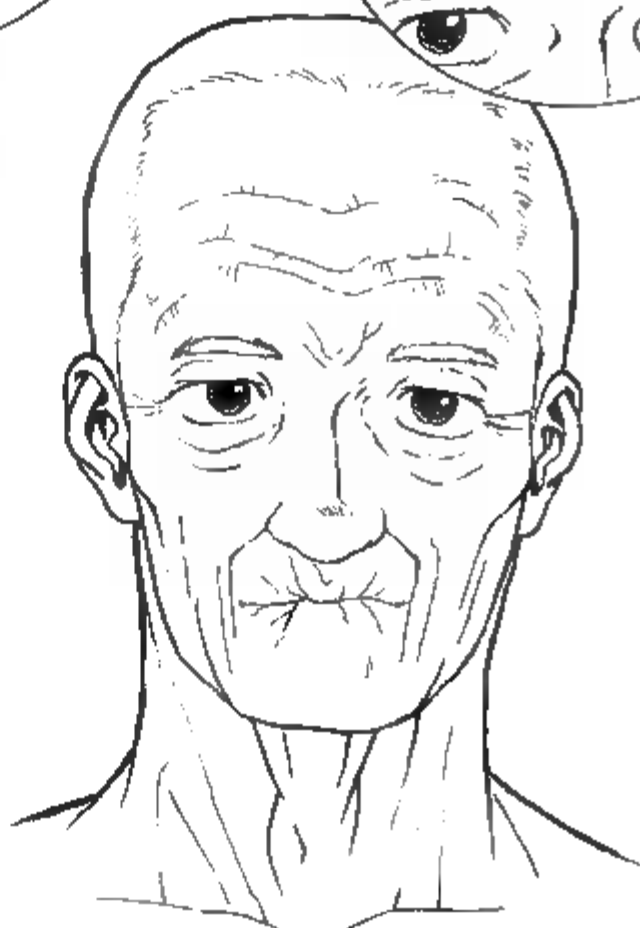
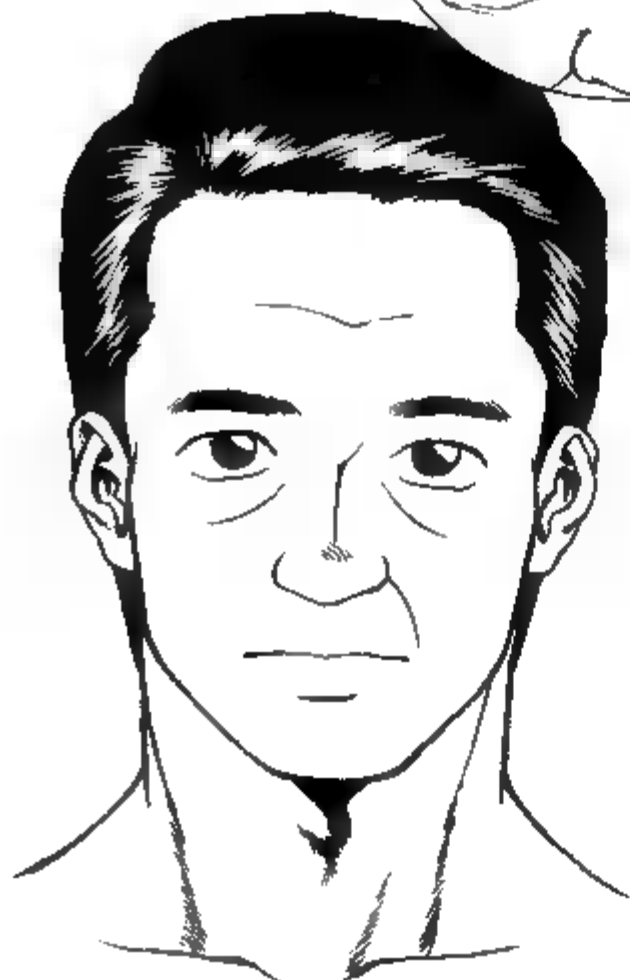
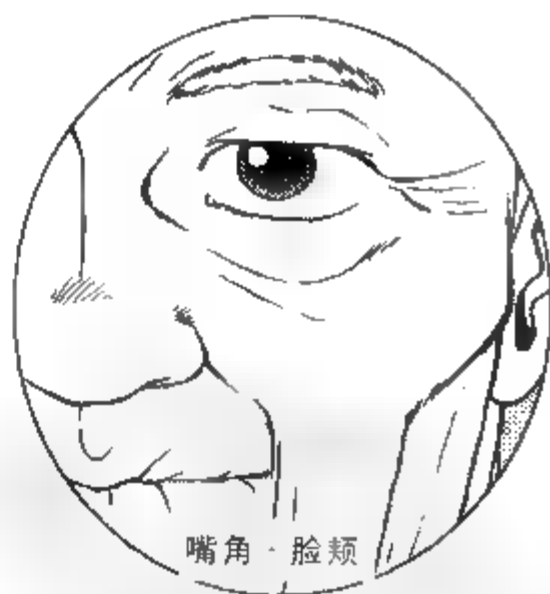
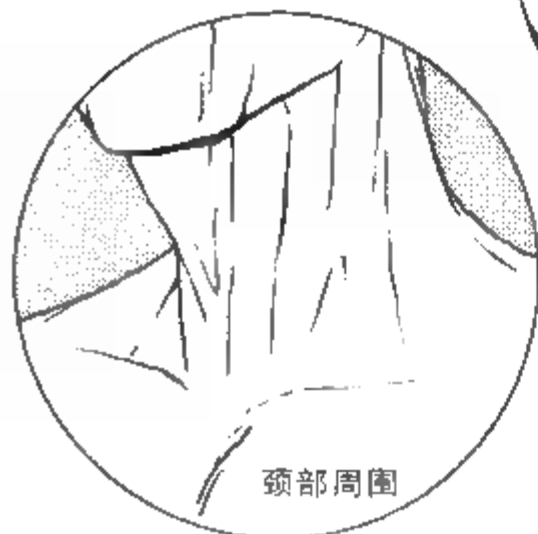
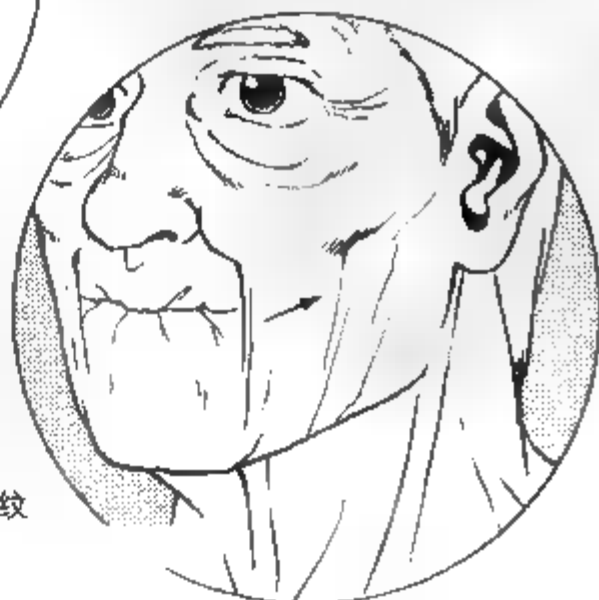
风度翩翩（有魅力的中年男人）

驼背的中年男人

驼背的人背部弯曲，下巴向前突出。画正面像时，不把脖子画出来是关键。

驼背的画法也适用于画背部弯曲的老人

一般中年男子背影的特征是溜肩膀，短脖子

即使脖子短，但肩膀宽的话，还是显得威风凛凛，风度翩翩

中年人的脸（有关皱纹）

中老年人的皱纹产生的地方一般是固定的。

各种各样的中年人

中老年人的脸形有圆形、三角形、四方形、椭圆形等，漫画也基本上是这几种，共同的特征是嘴角、眼角有皱纹，有结实的下巴。

头发的画法

1. 波浪型

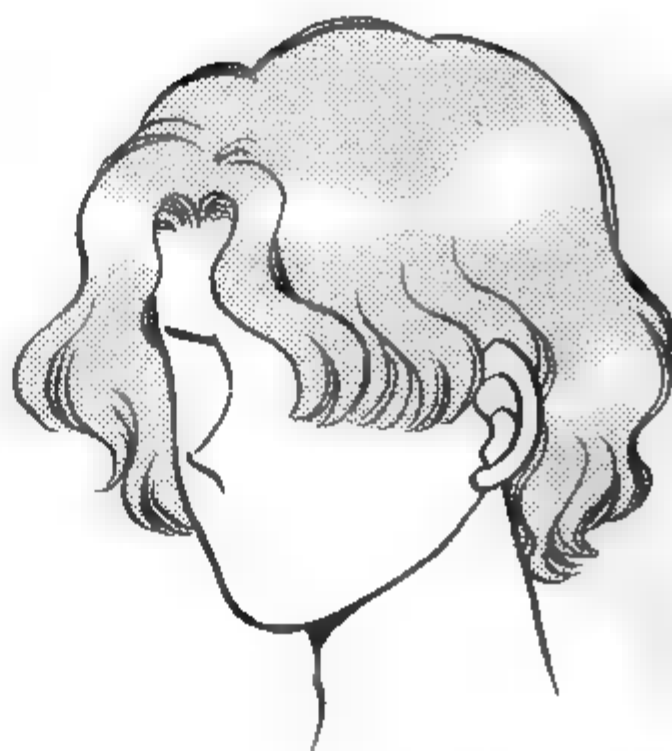
沿着头部的轮廓线画出头发的大致轮廓

不顾头的形状而随便画出的头发会显得很滑稽

①用铅笔勾勒轮廓，仍用铅笔仔细打好底稿

②用钢笔描线

③添入细线营造起伏感

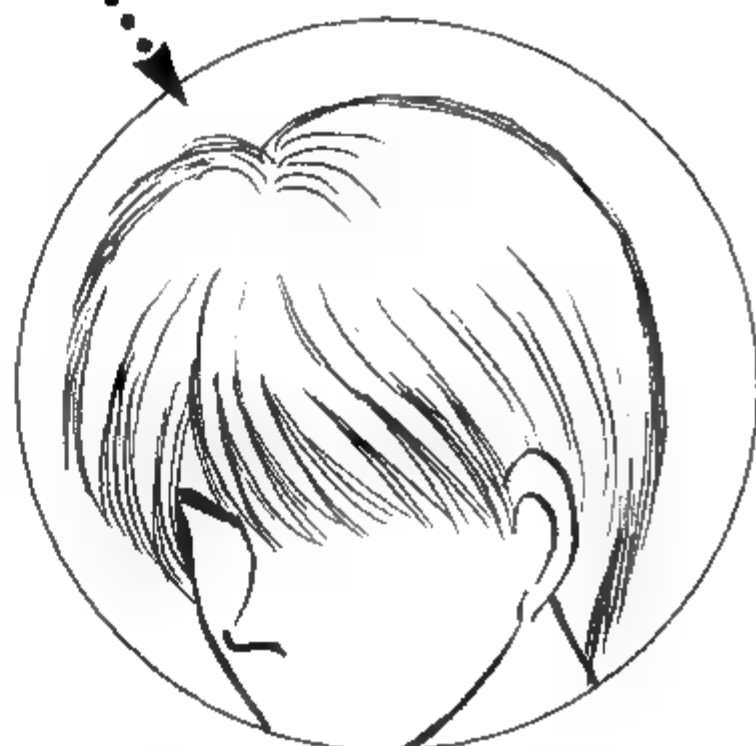
贴网点纸修饰

刮去部分网点

2. 直发型

①铅笔画轮廓（底稿）
“光照的地方留白”，边考虑“在哪里留白”边画，“留空白地方”＝“光线照射的地方”

<用画线条表现>

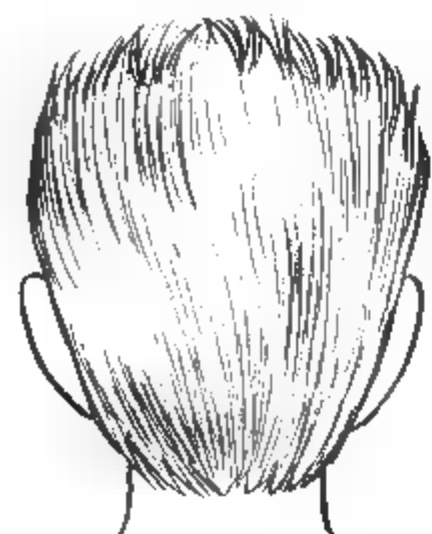
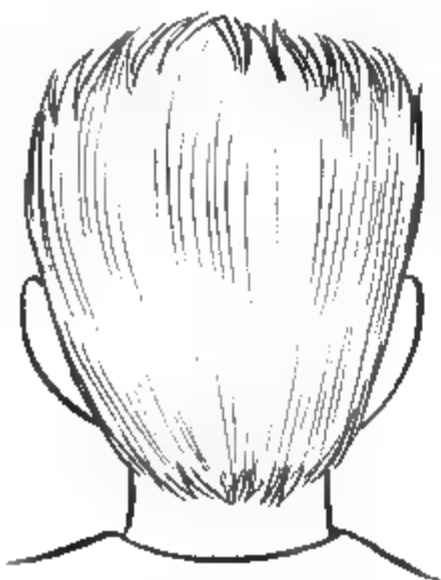
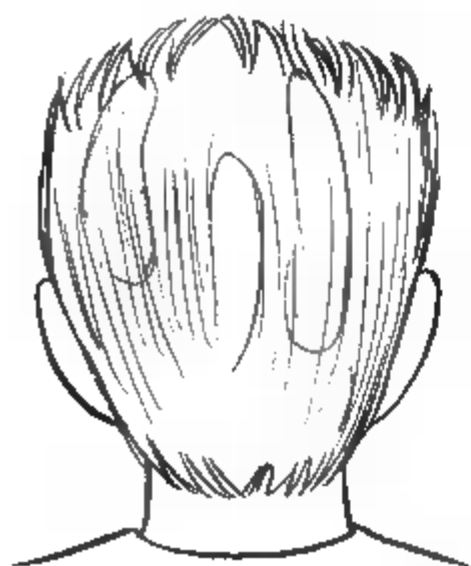
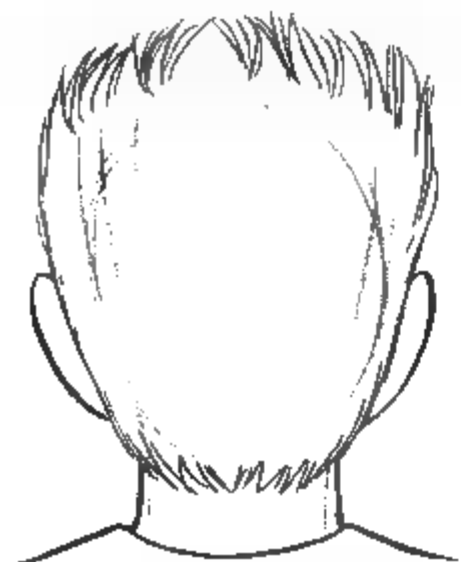
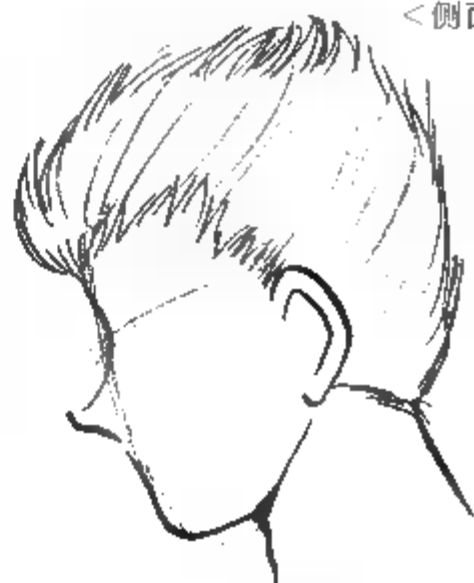
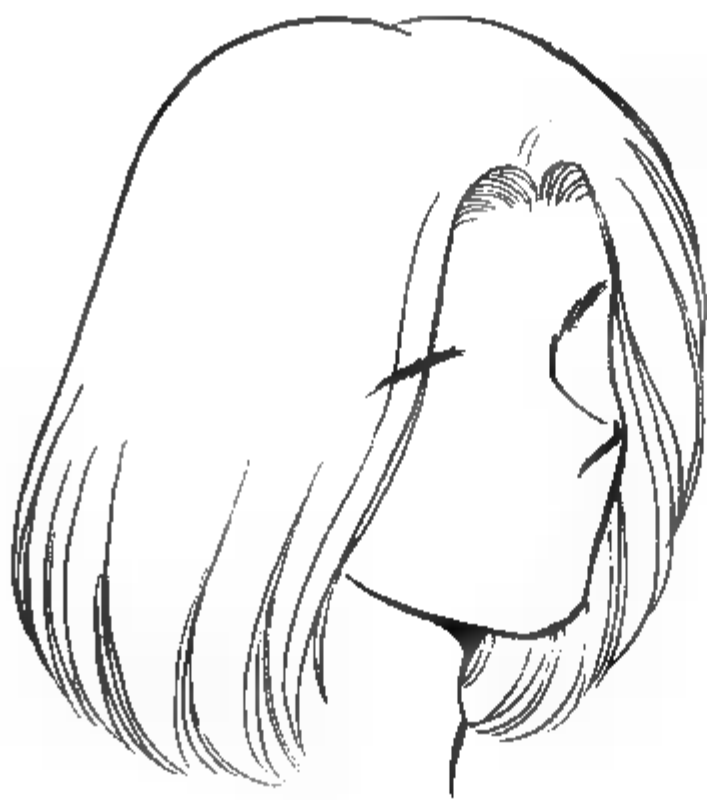
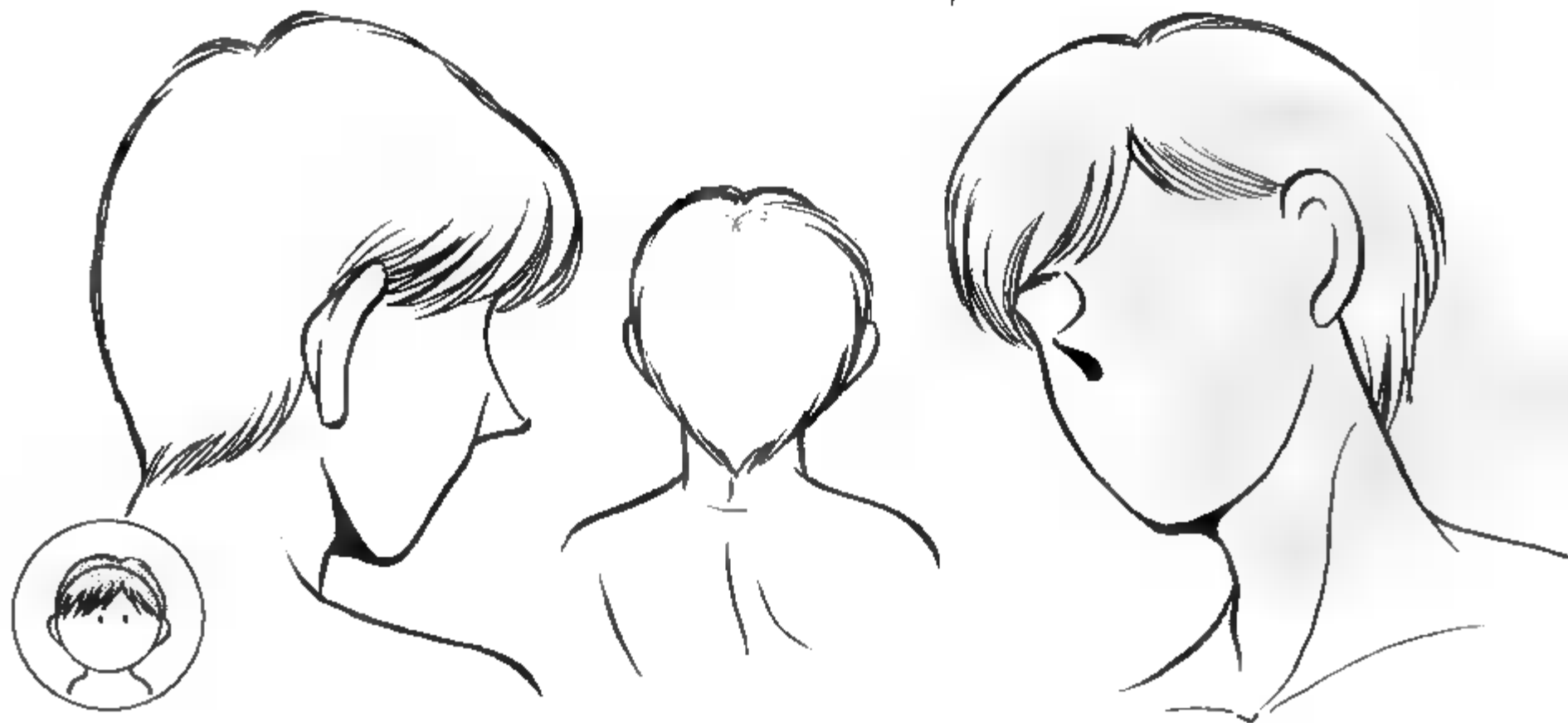
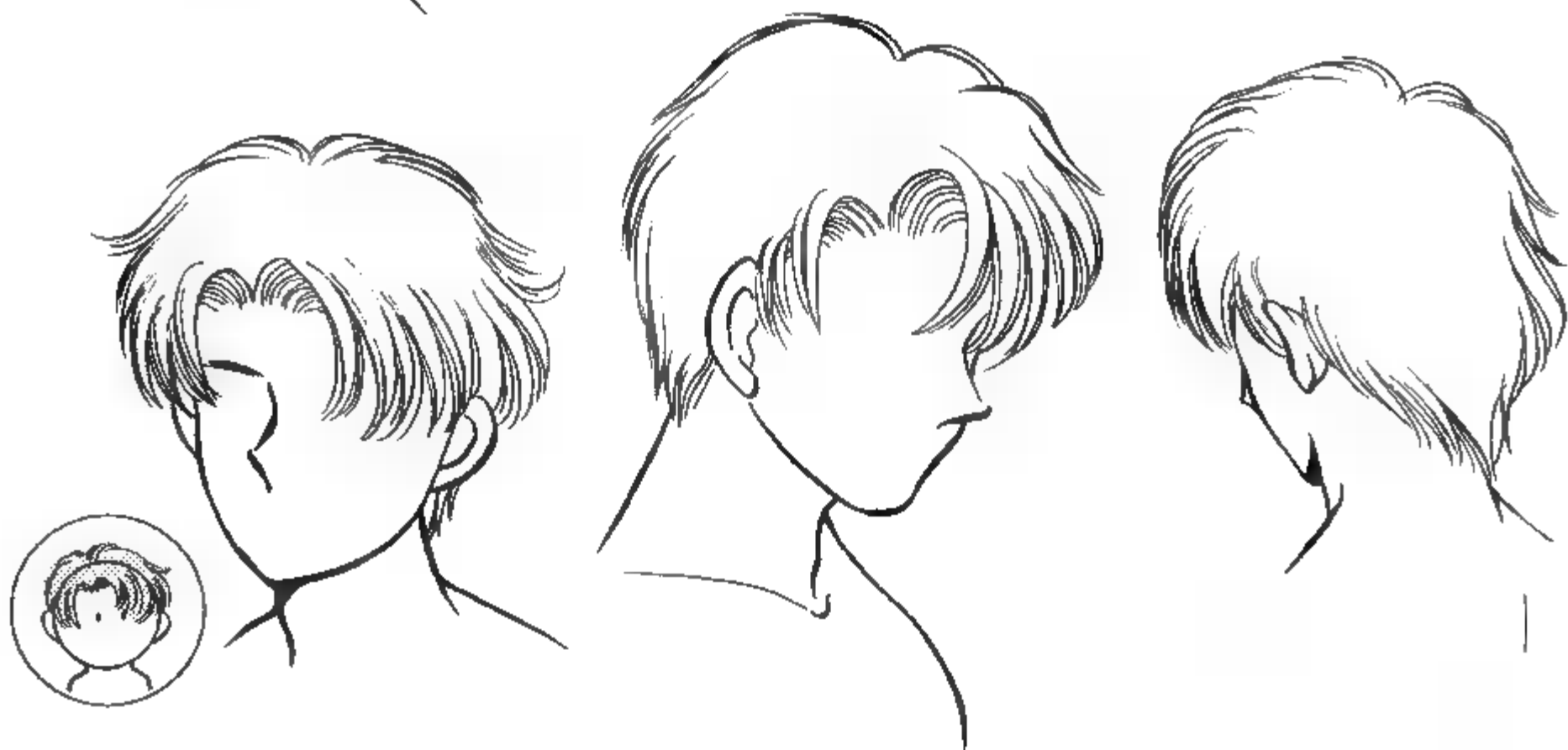
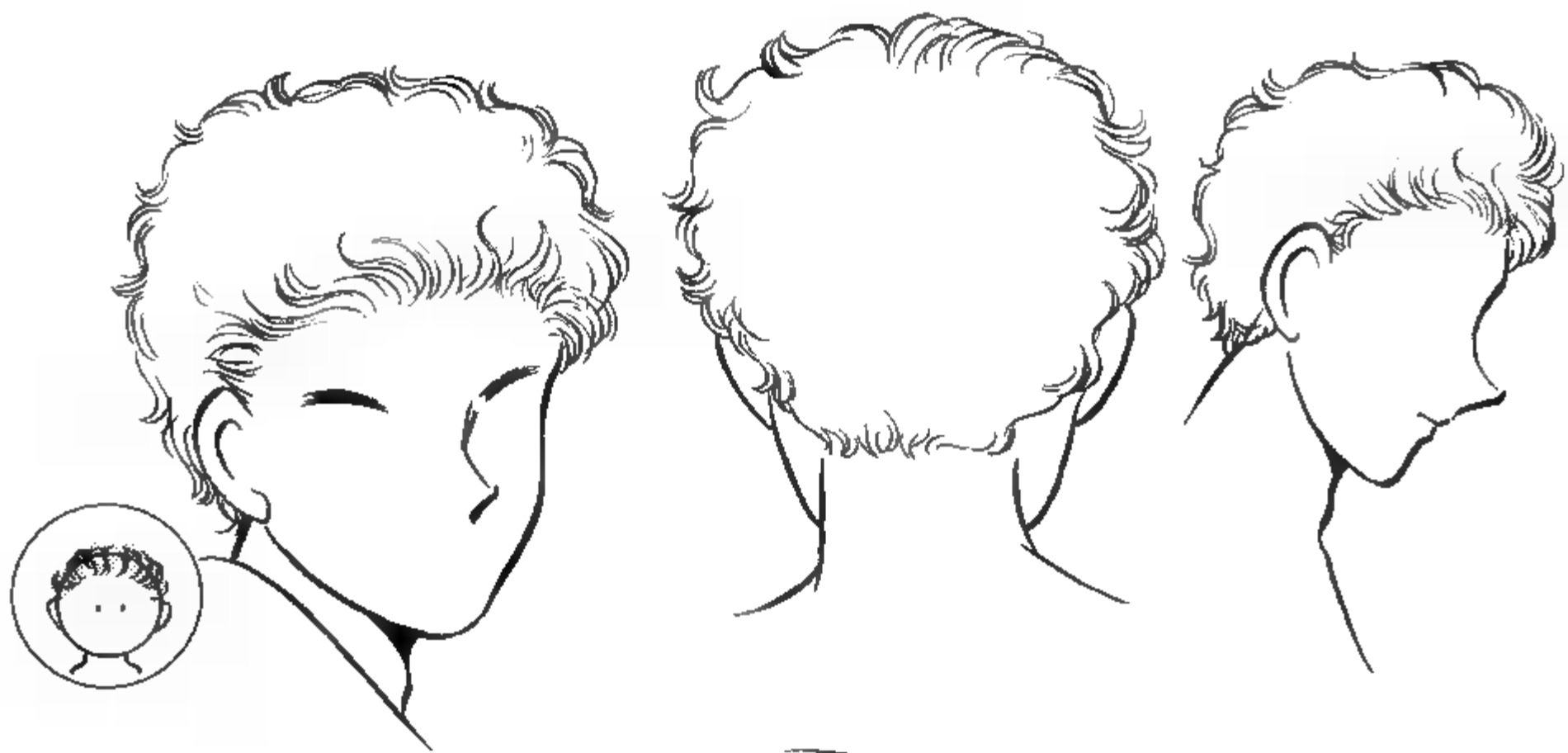
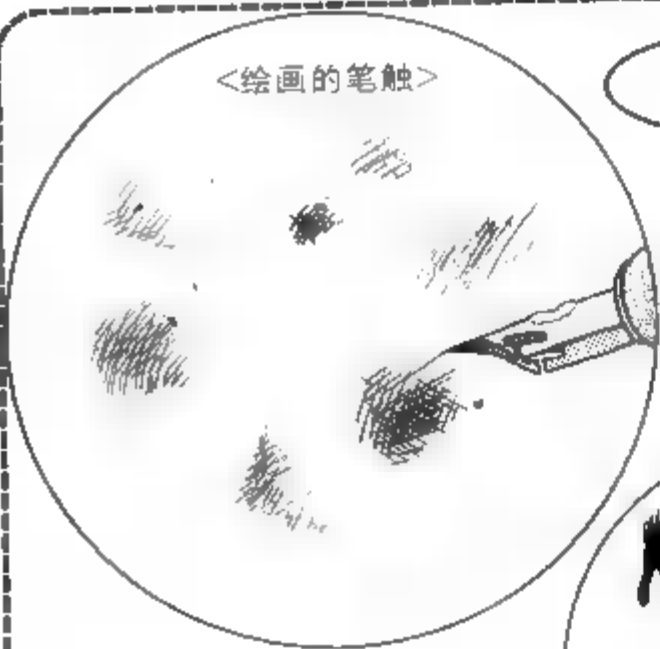
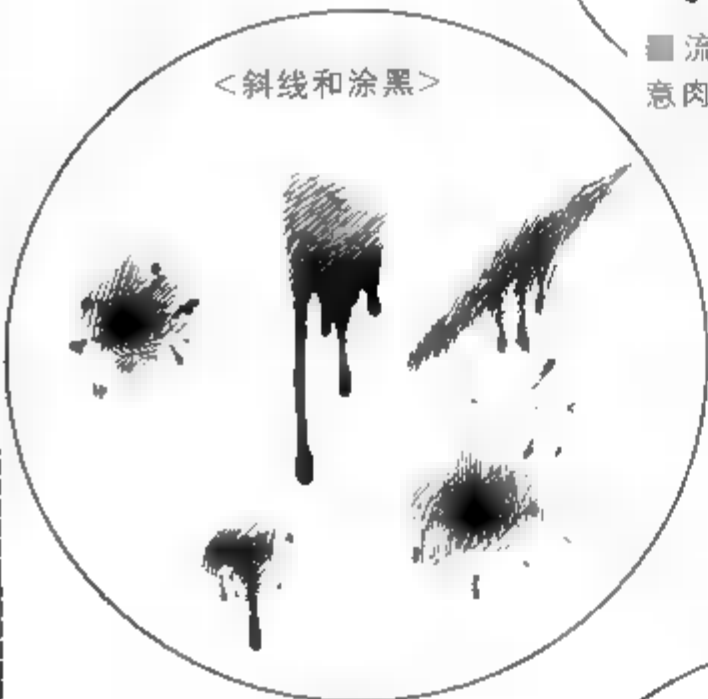
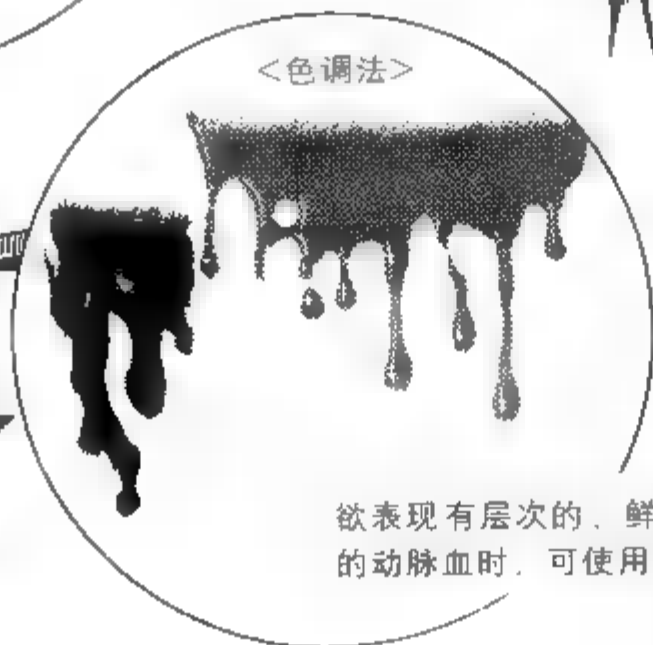
<用涂墨表现>

②用毛笔匀涂，或留空白部分，有时也用签字笔补涂

②以重点毛发的流势为主，描入钢笔线

③表现黑发的多种方法

④用渐变网代替涂黑，然后用刀刮除出光线照射部分

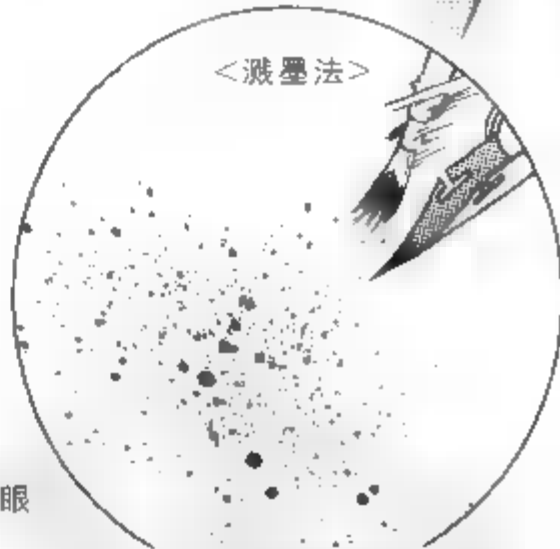
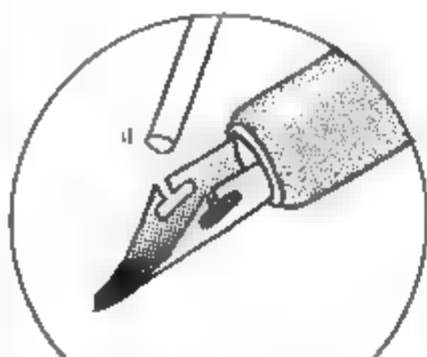
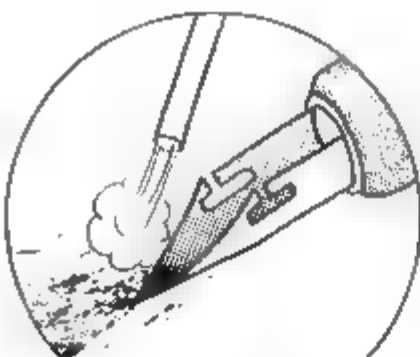
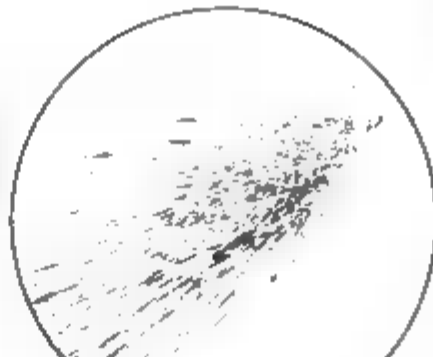
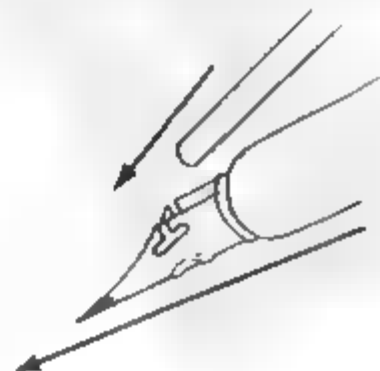
③按喜好加入表现散发的细线

3. 单用线条画头发

4. 深墨画头发

<背面>

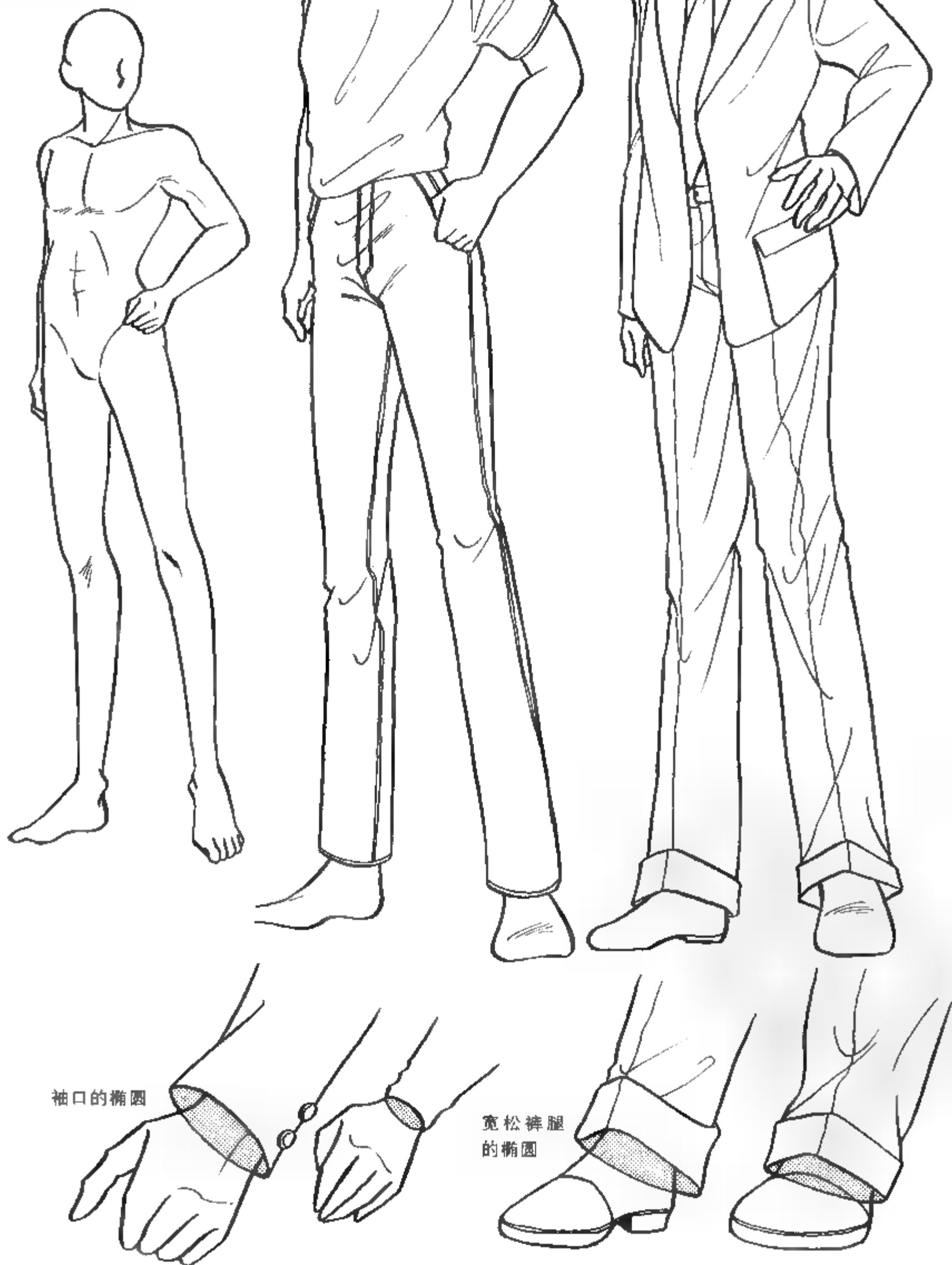
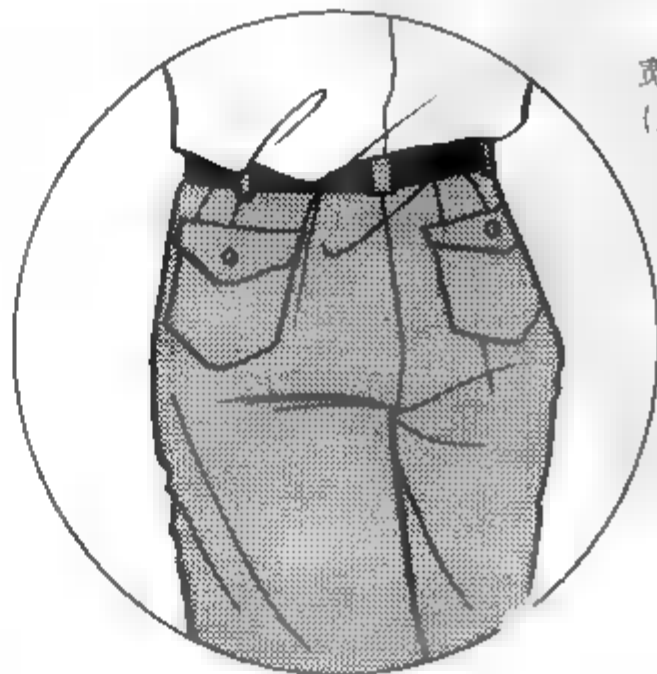
指定涂黑部分

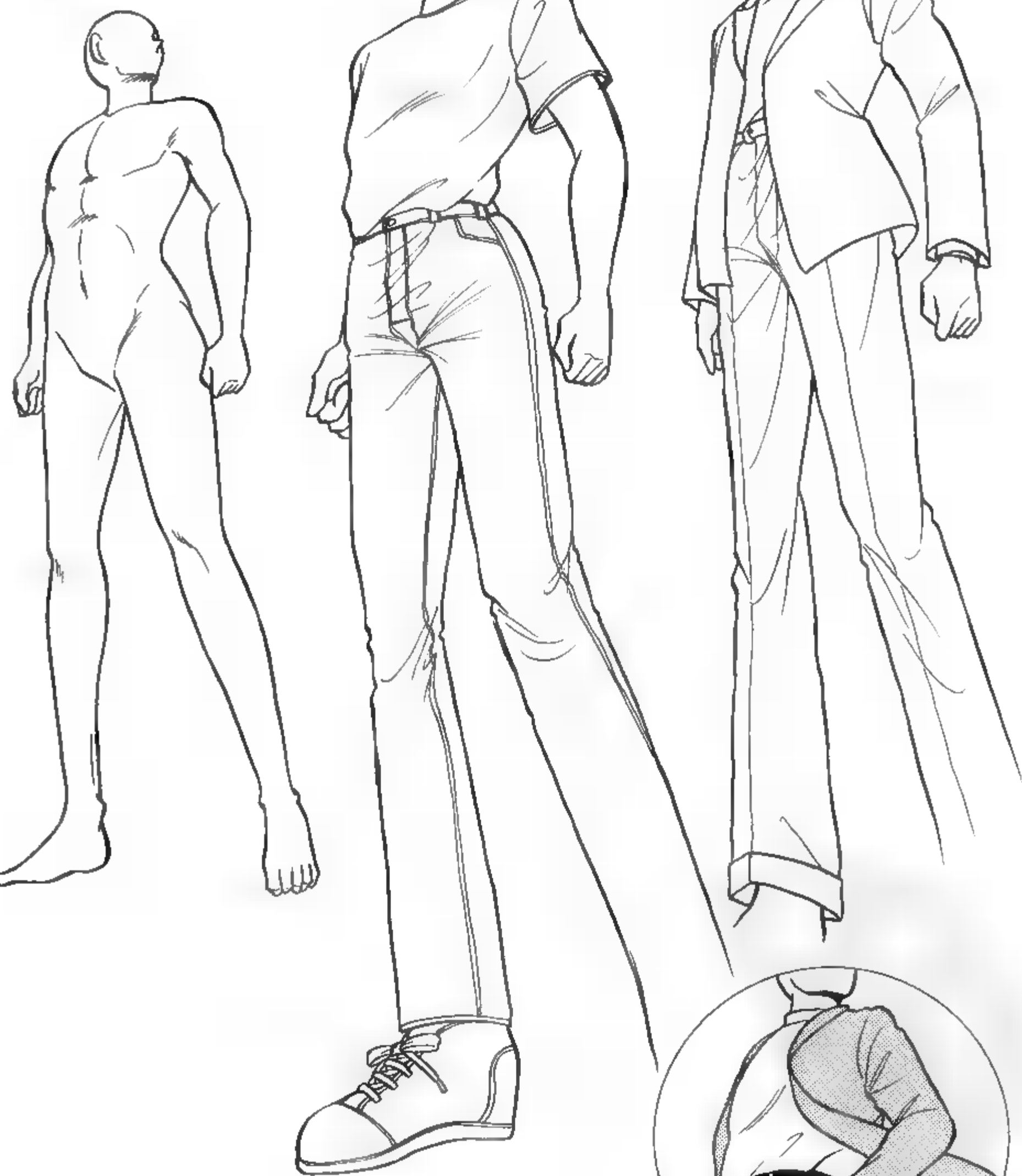
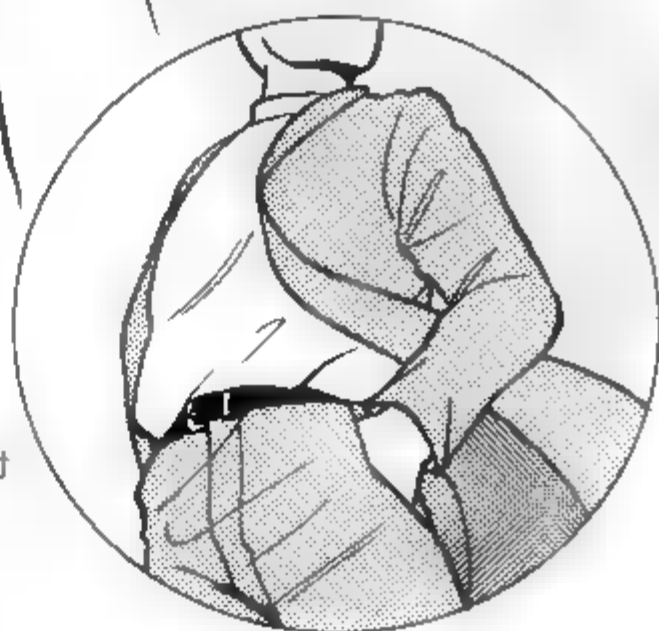
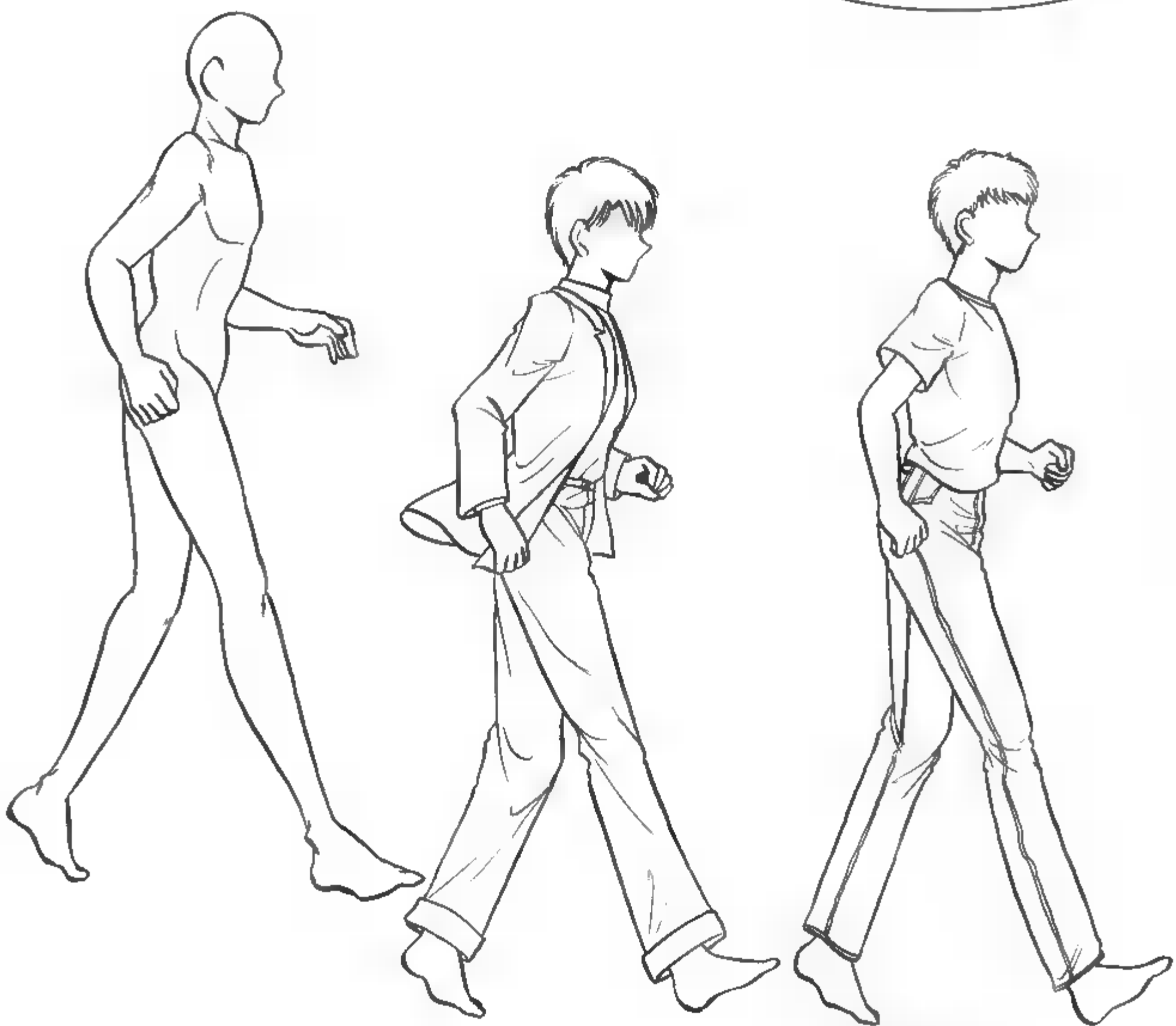
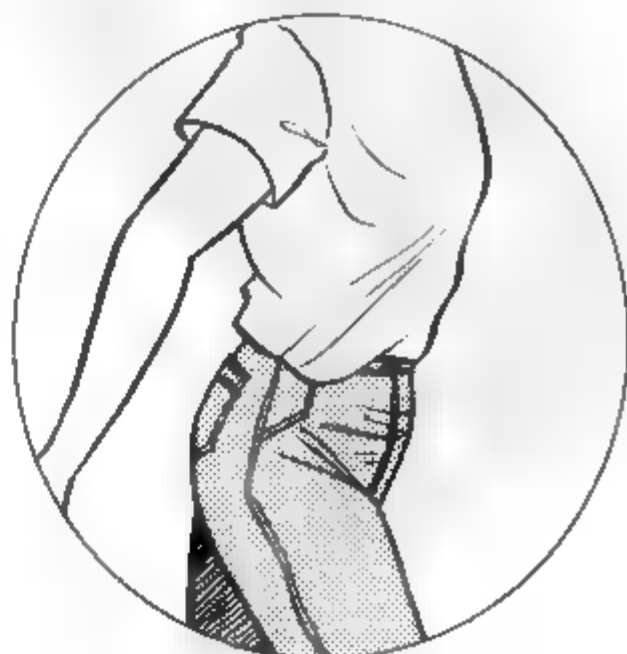
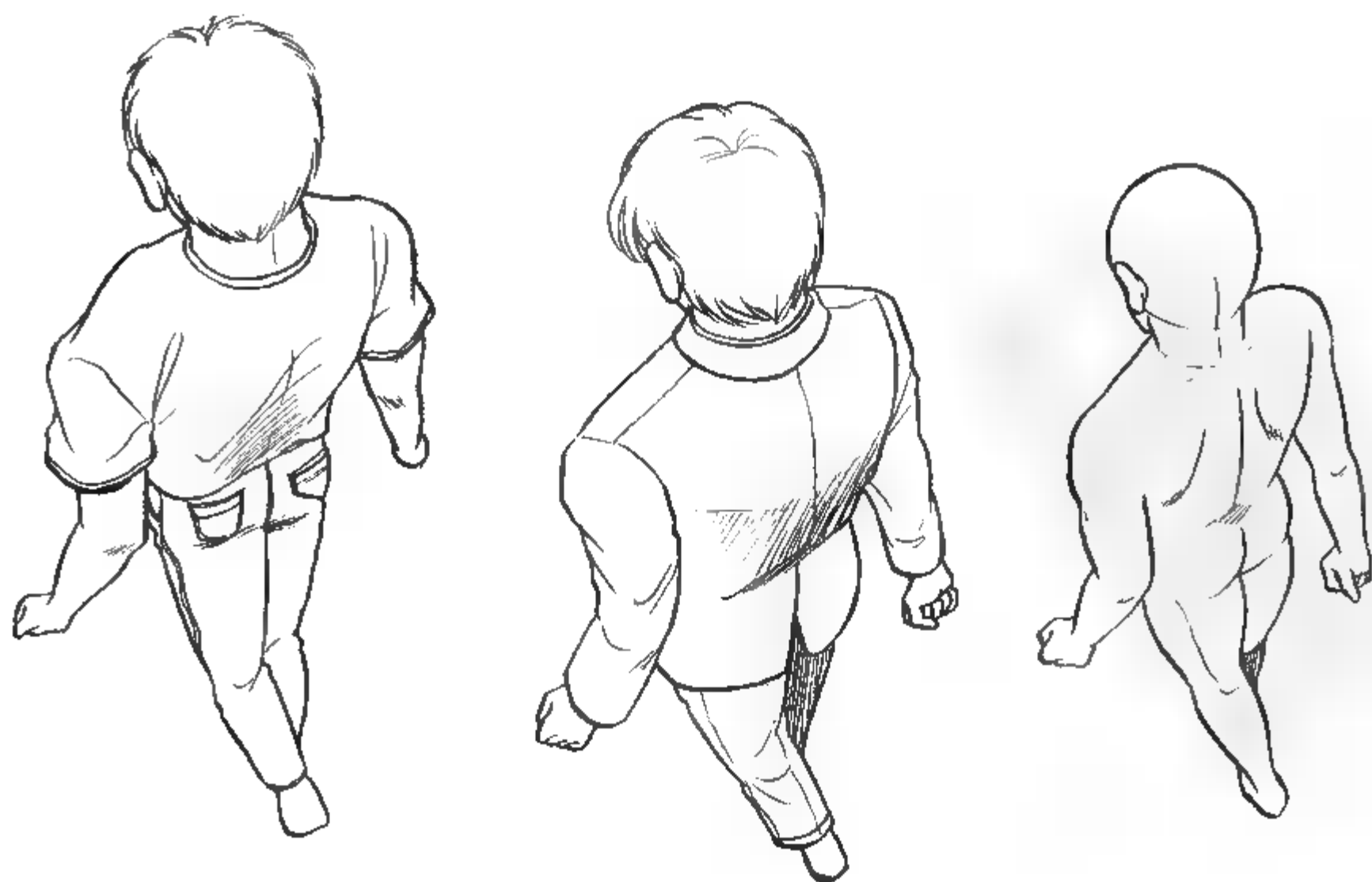
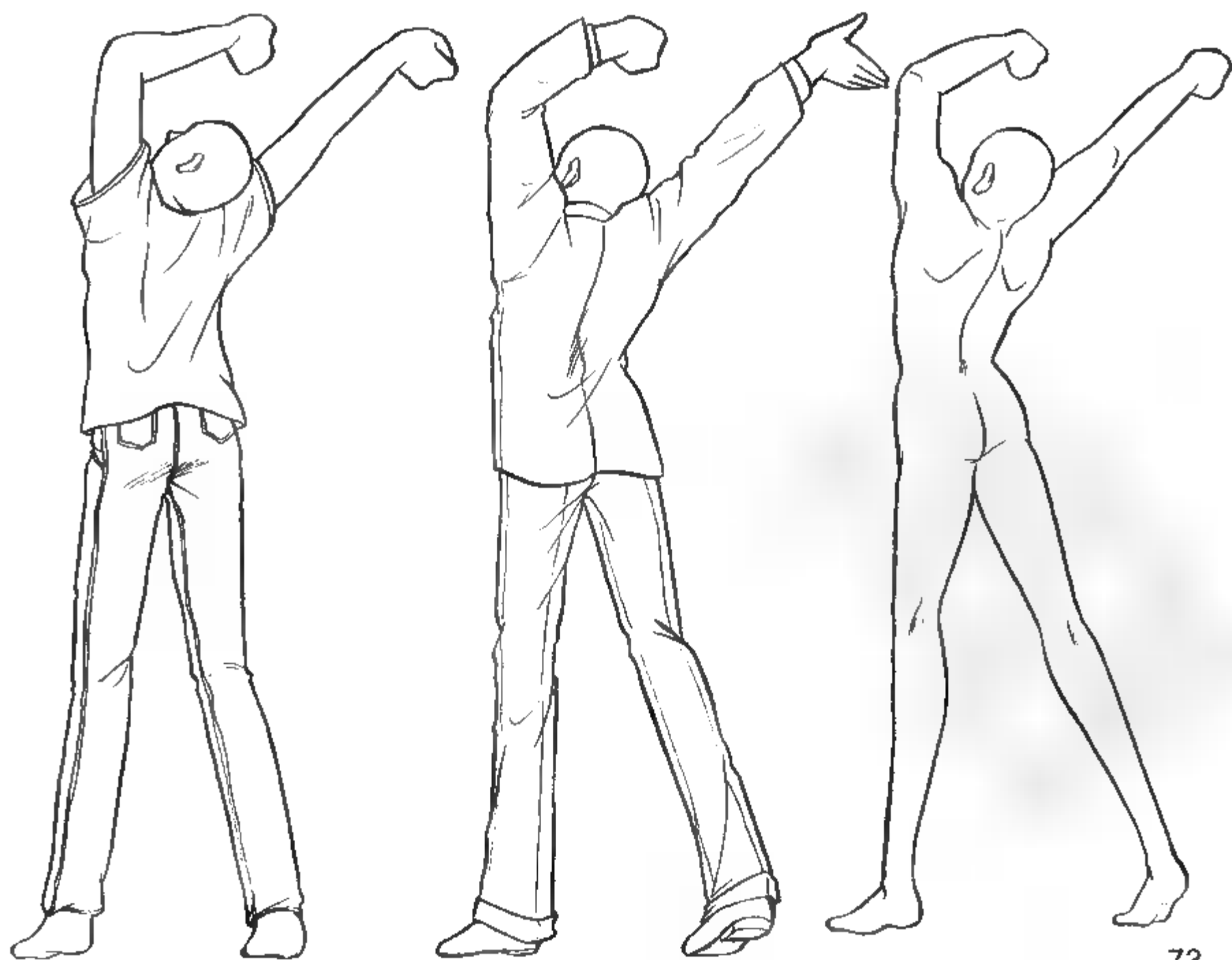
<正面>

<侧面>

补充：什么笔尖都可以；墨水溅开时用纸遮挡。

第3章
基本姿势
身体线条和衣服

1. 站立的姿势

做叉腰动作时，肩有点上抬。上衣的肩口到肘部的皱褶，是描绘穿上衣姿势时最常用的。

2. 步行（背后）
行走时的背后姿势，
肩到腰部的走向用服装的
皱褶来表现。
不让穿牛仔裤的
臀部变圆，是男
孩的臀部
宽松裤的臀部
（脱下上衣时）

3. 站立姿势·稍稍后仰

表现后仰时，横线（衣摆线）是向上的曲线。

把手插入口袋时

上衣的下摆不扬起时

5. 站立・行走（俯瞰）

6. 伸展

7. 坐在地上

8. 靠着・坐起身子

9. 坐在椅子上

10.蹲着・坐下

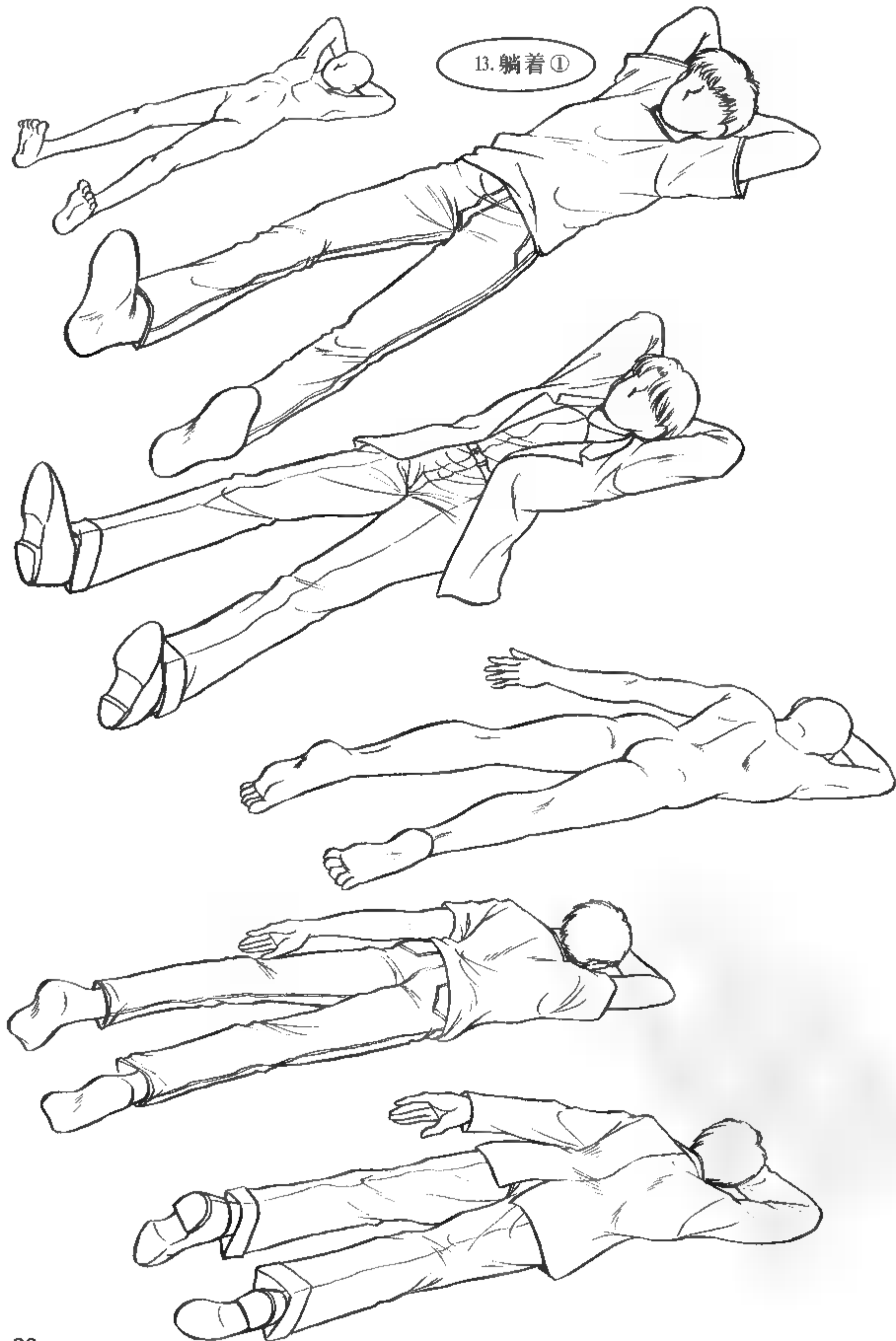
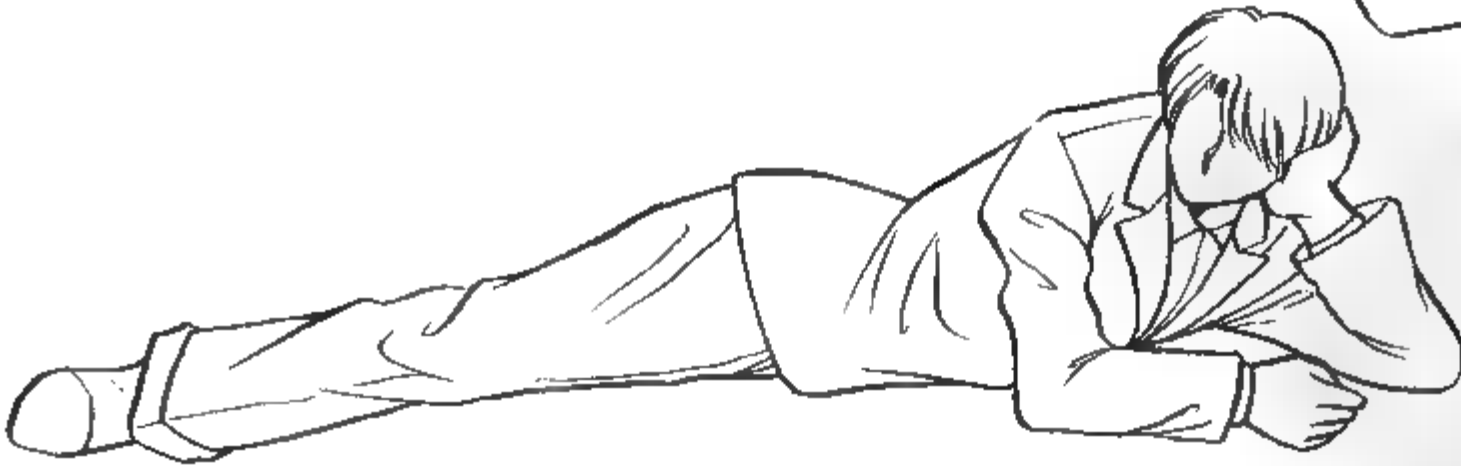
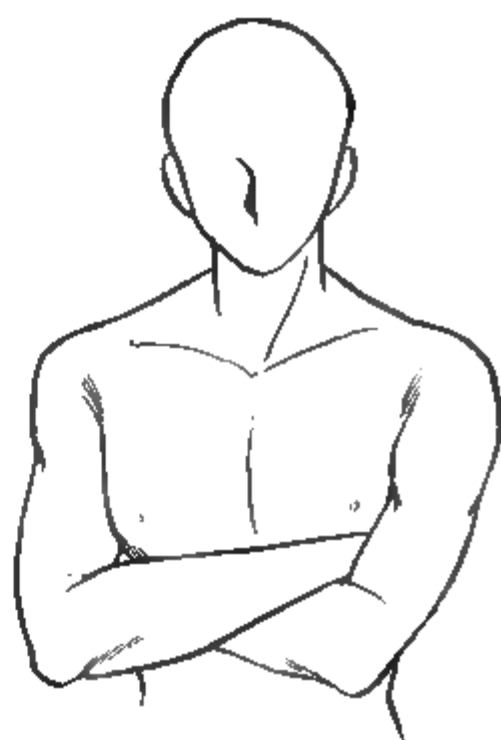
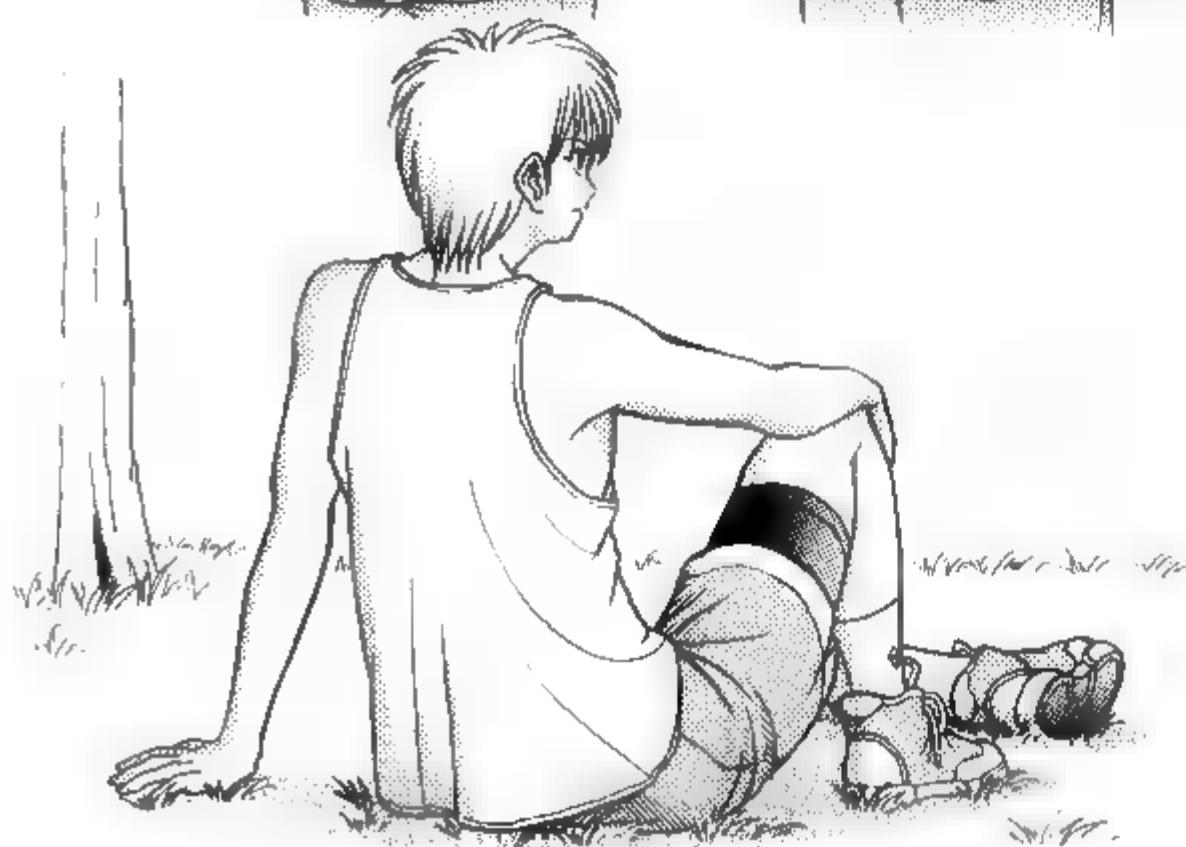
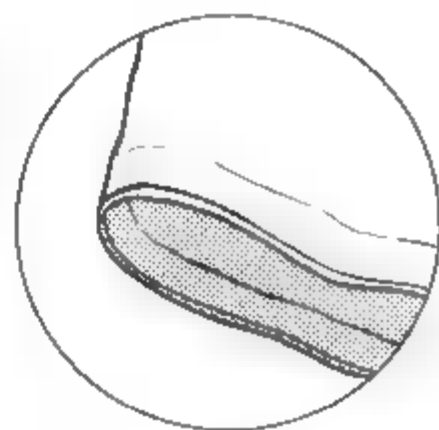
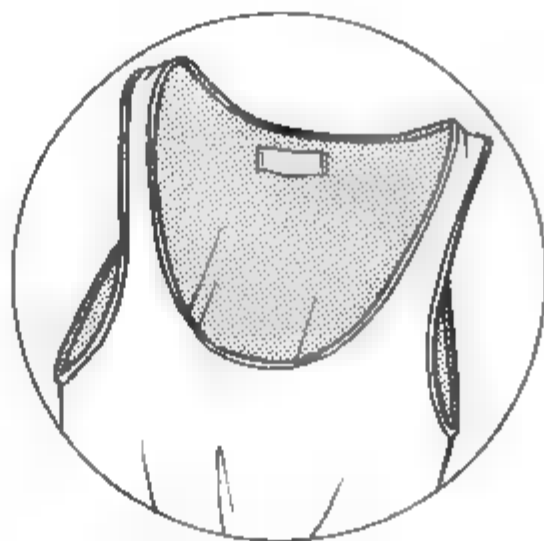
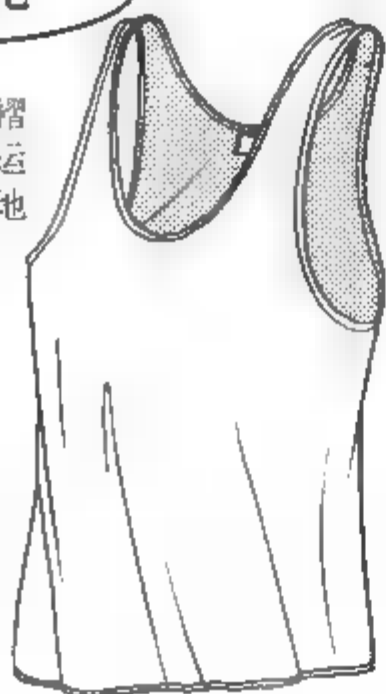
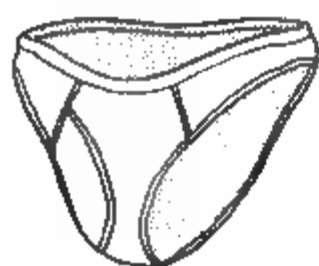
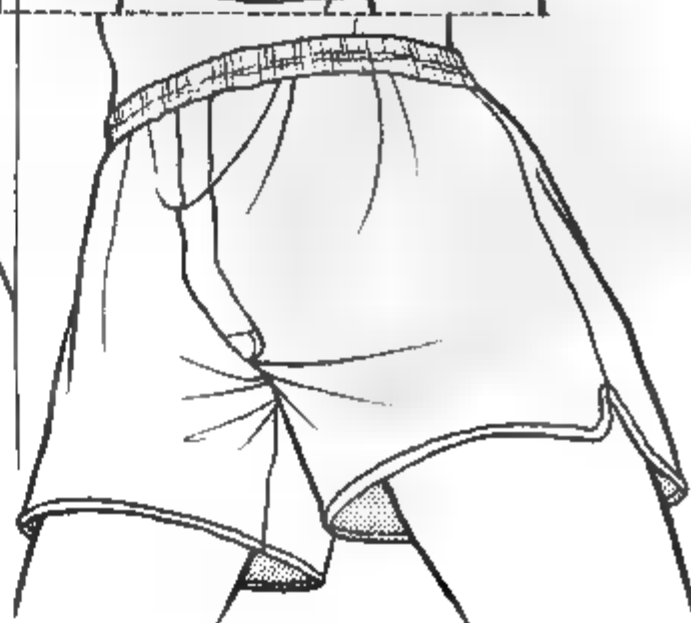
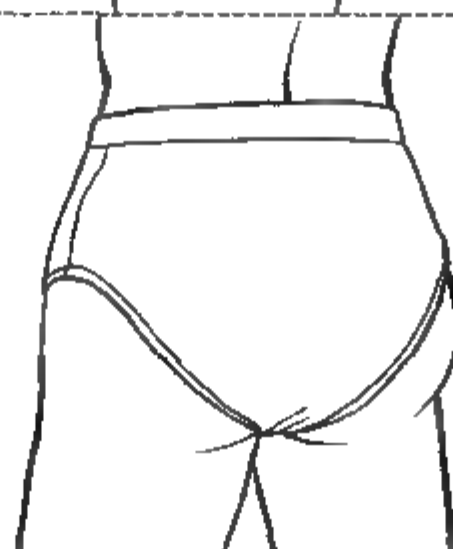
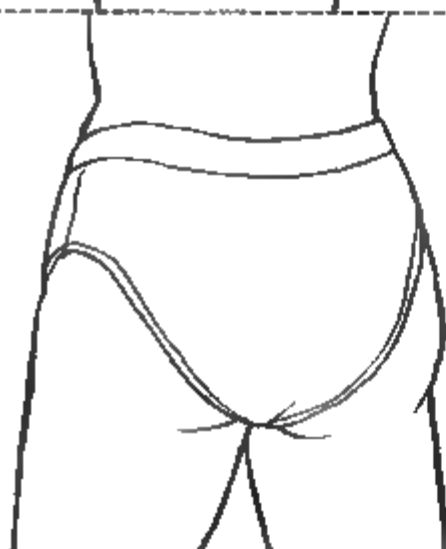
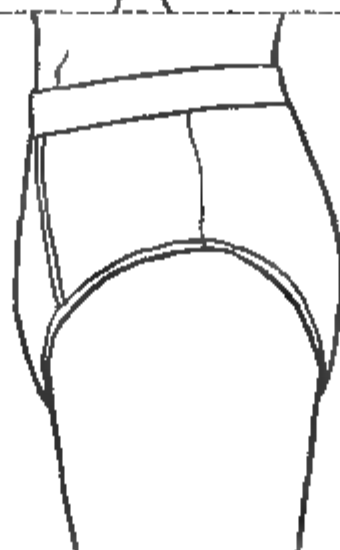
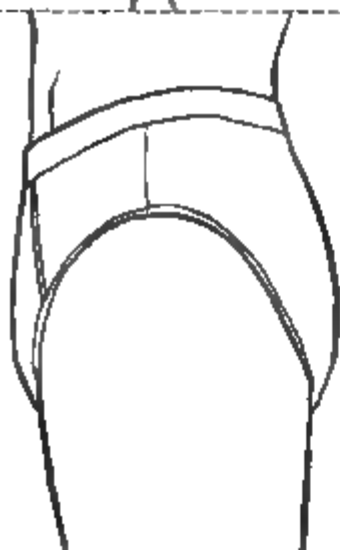
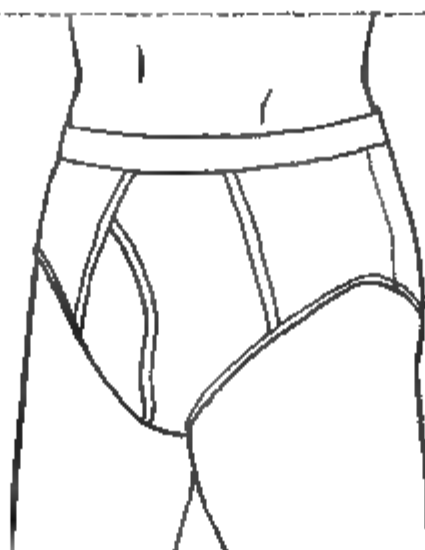
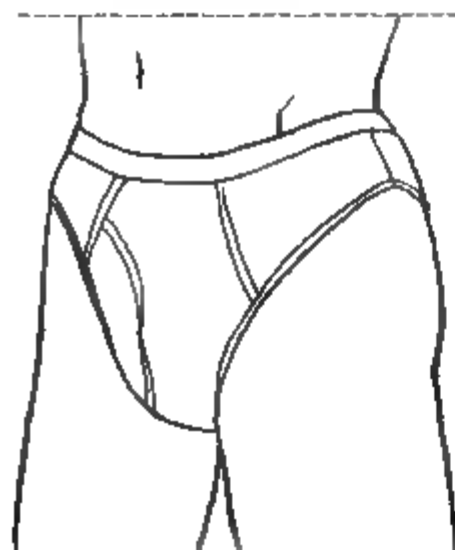
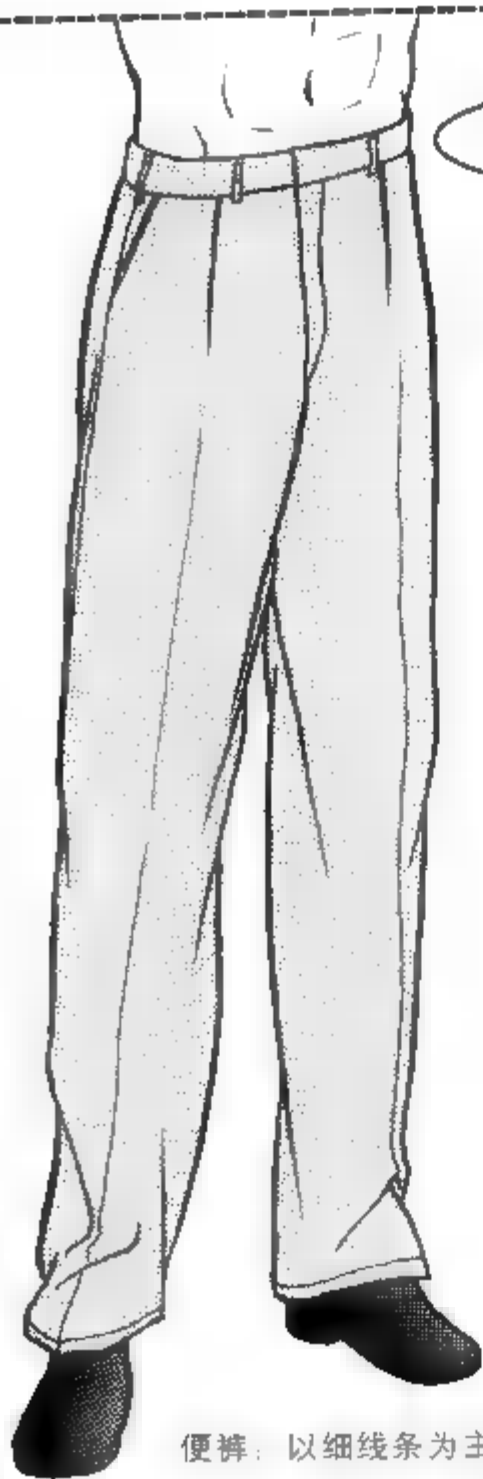
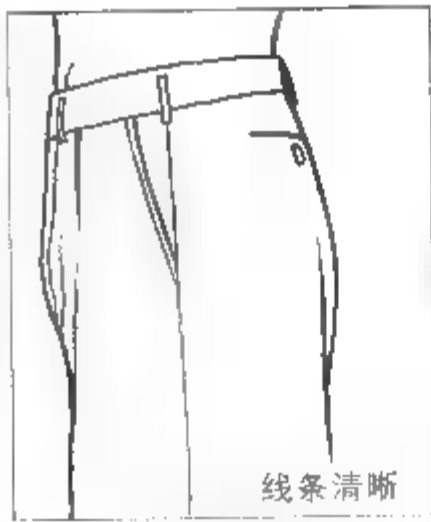
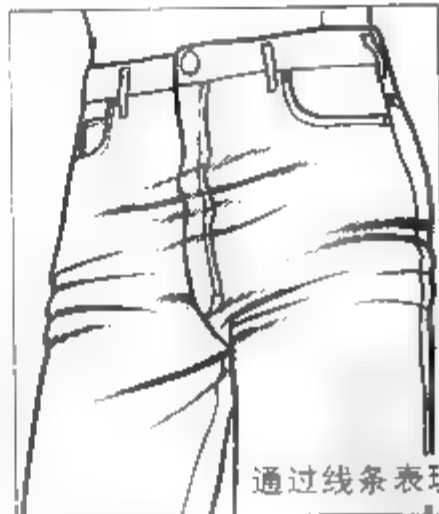
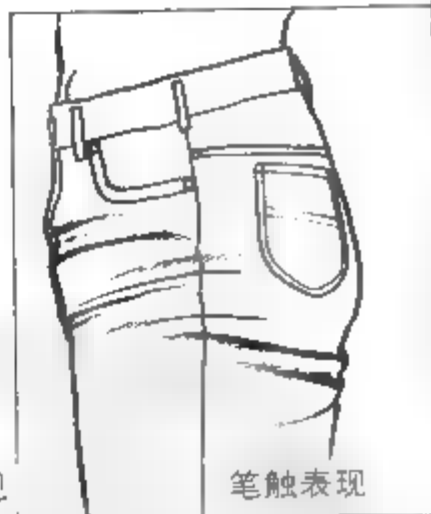
11. 单腿跪

12.爬行

13.躺着①

14. 躺着②

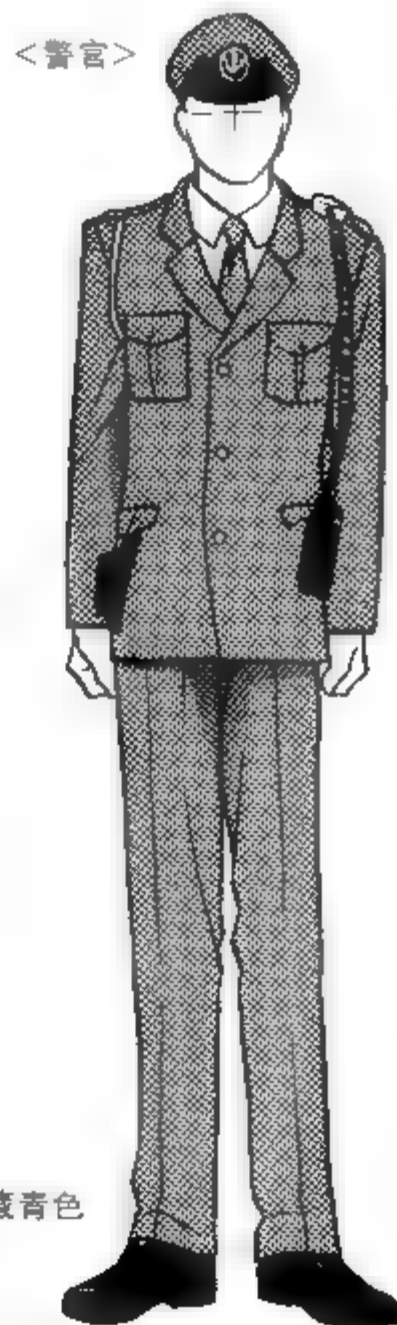
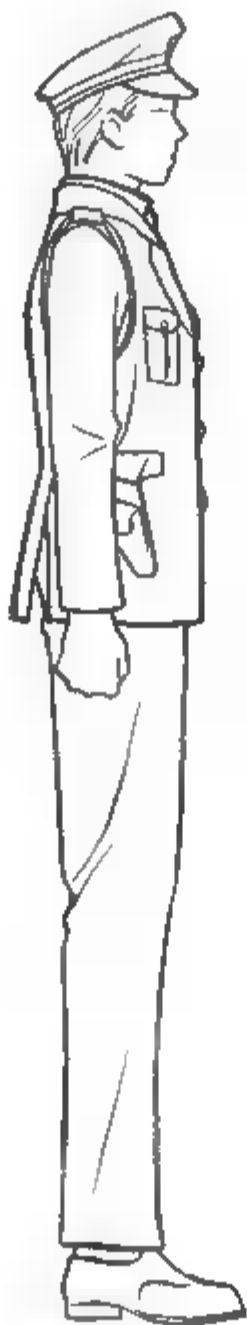
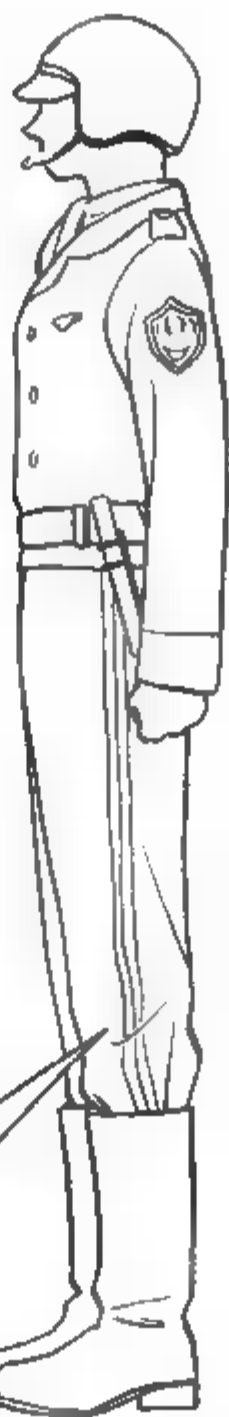
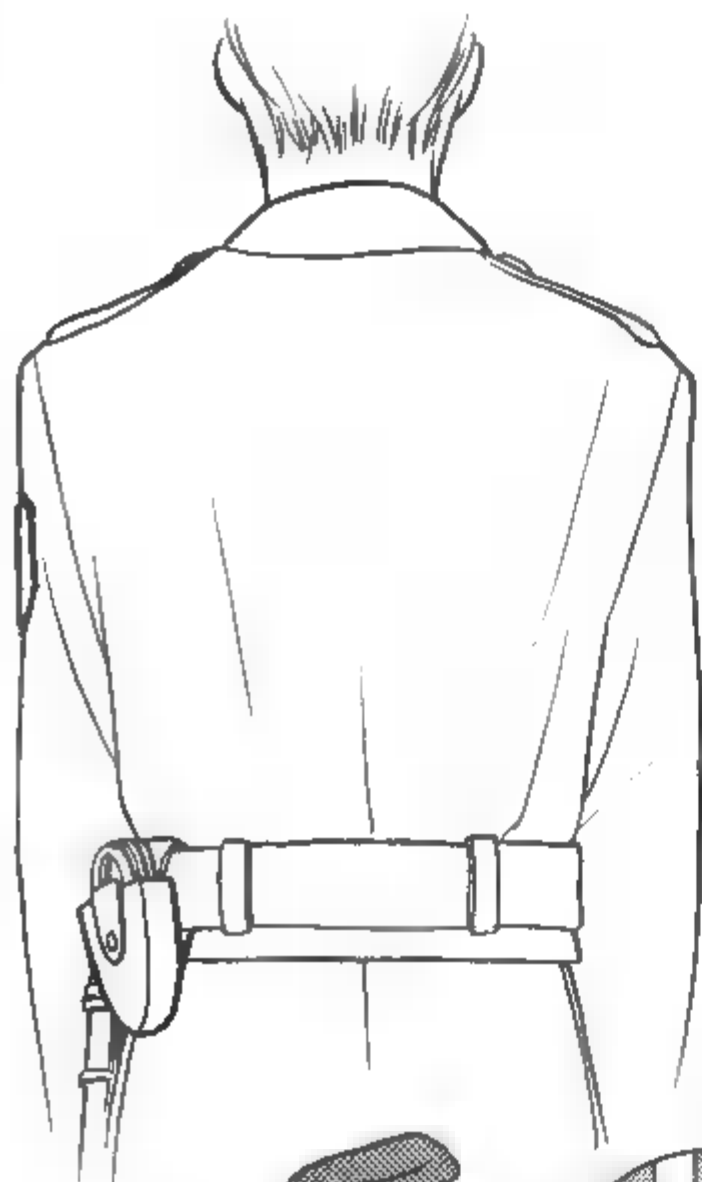
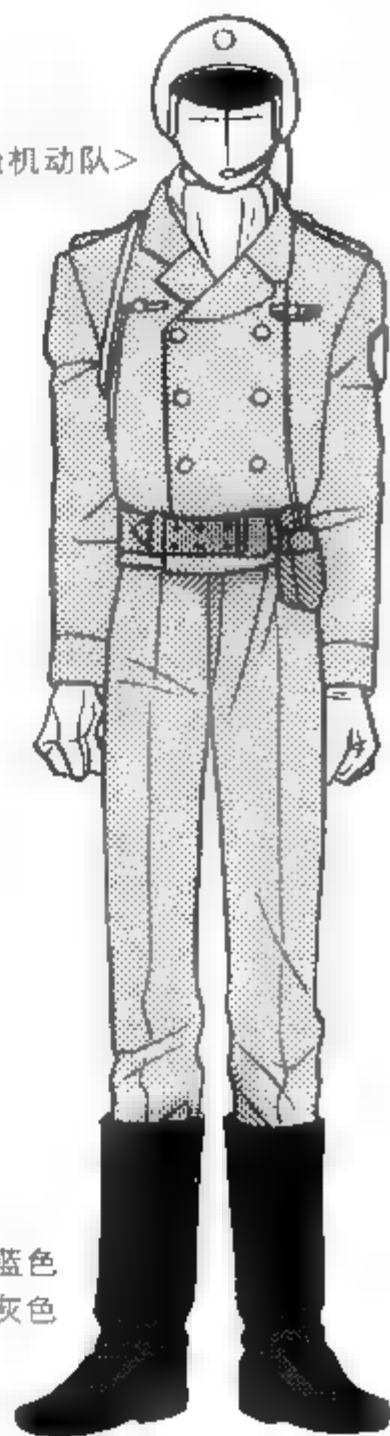
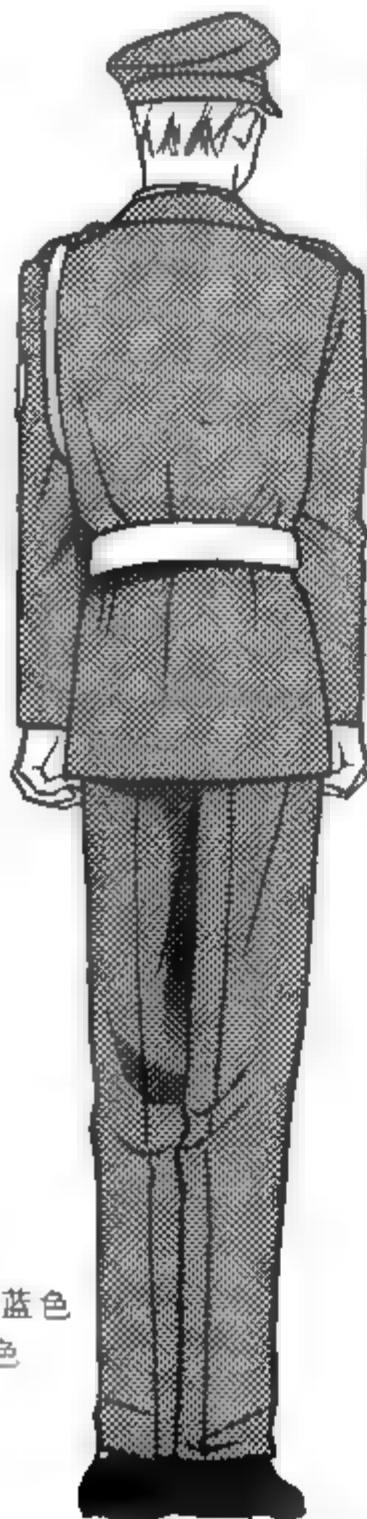
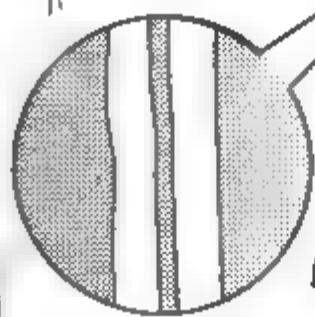
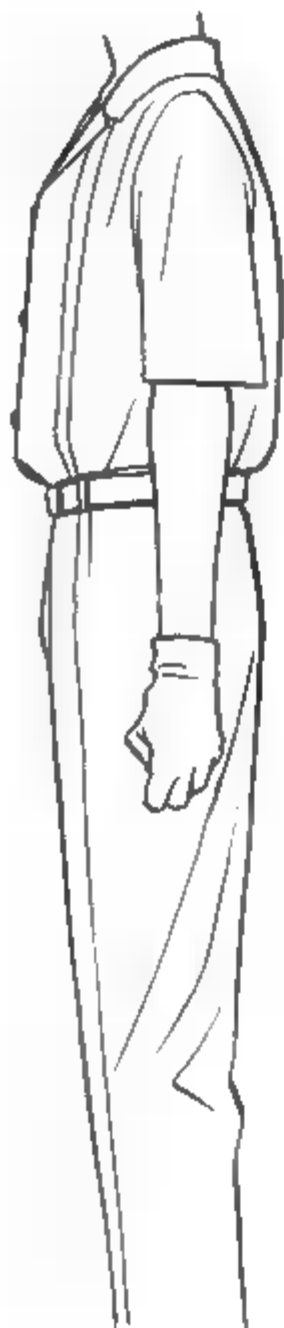
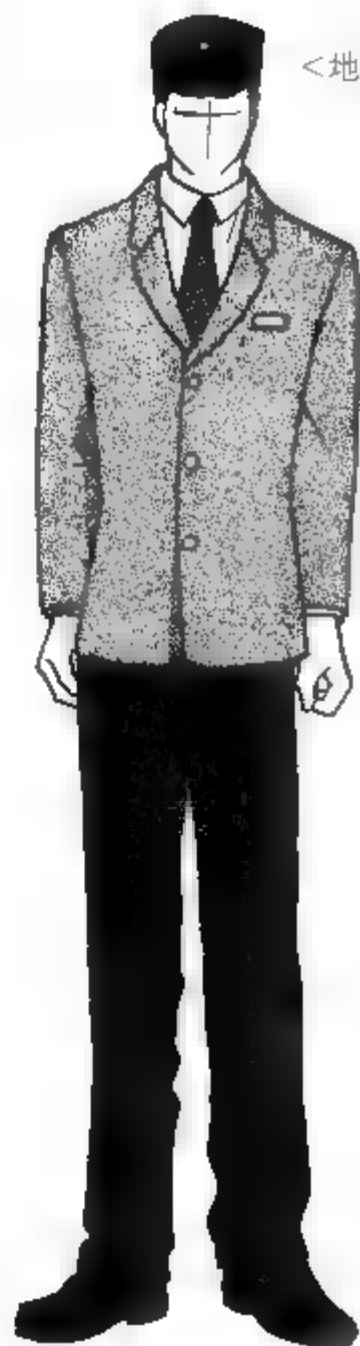
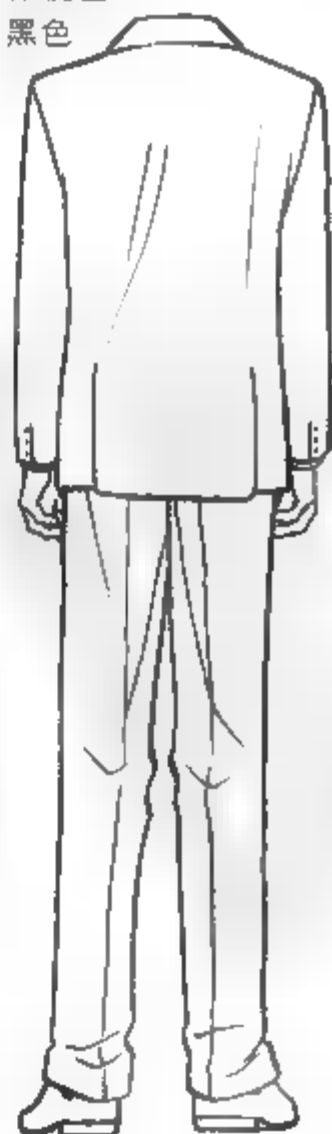
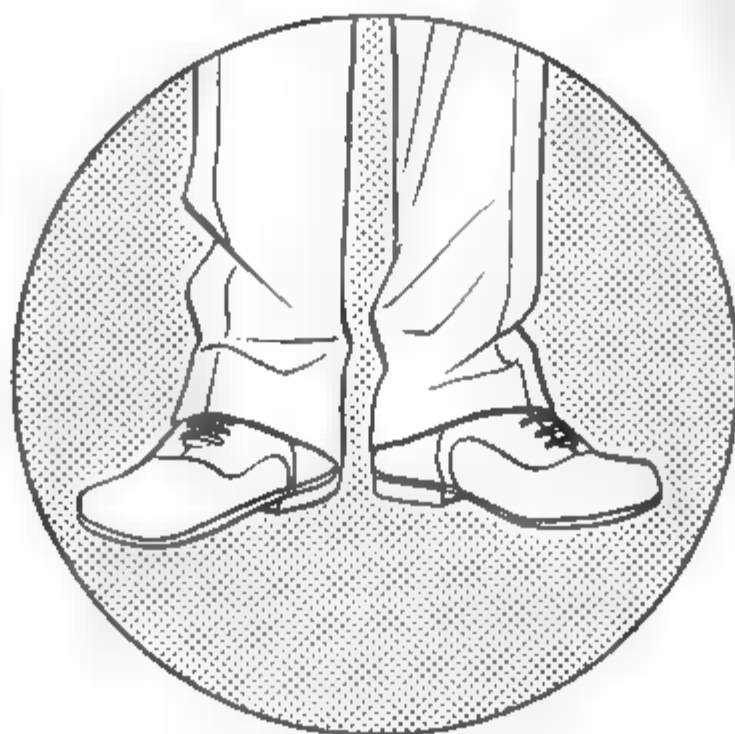
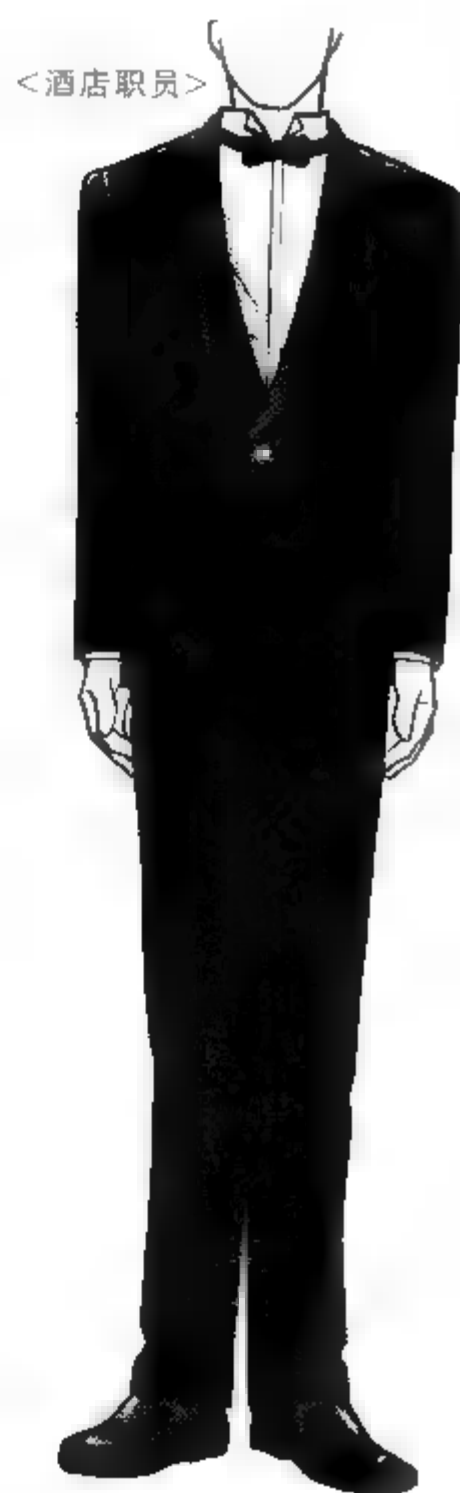
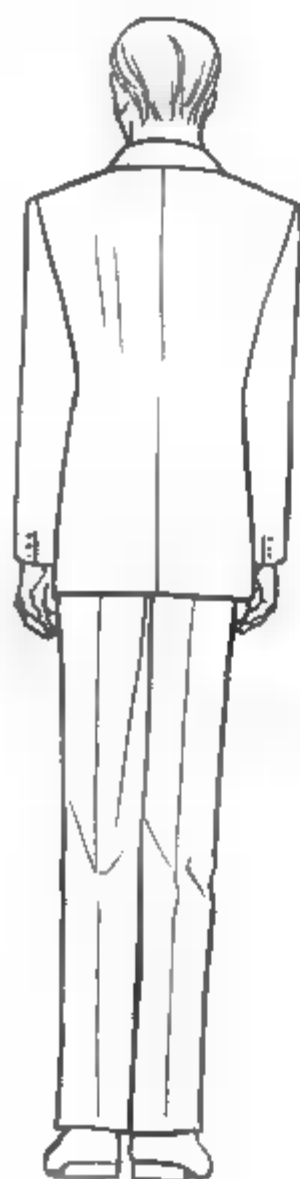
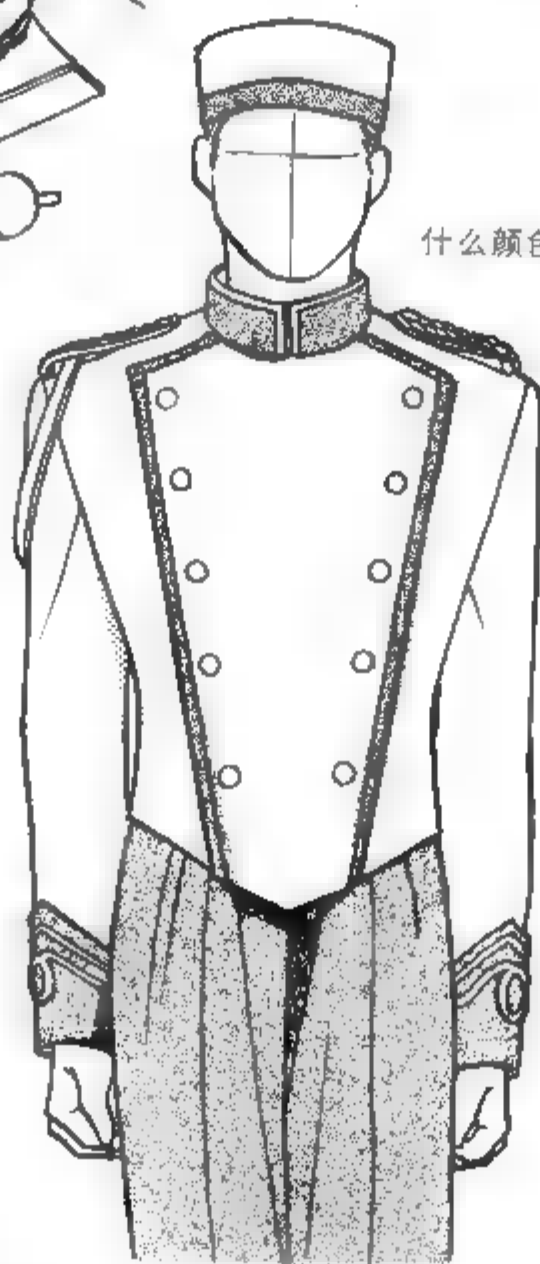
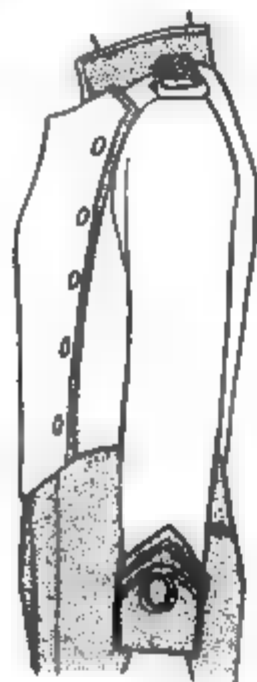
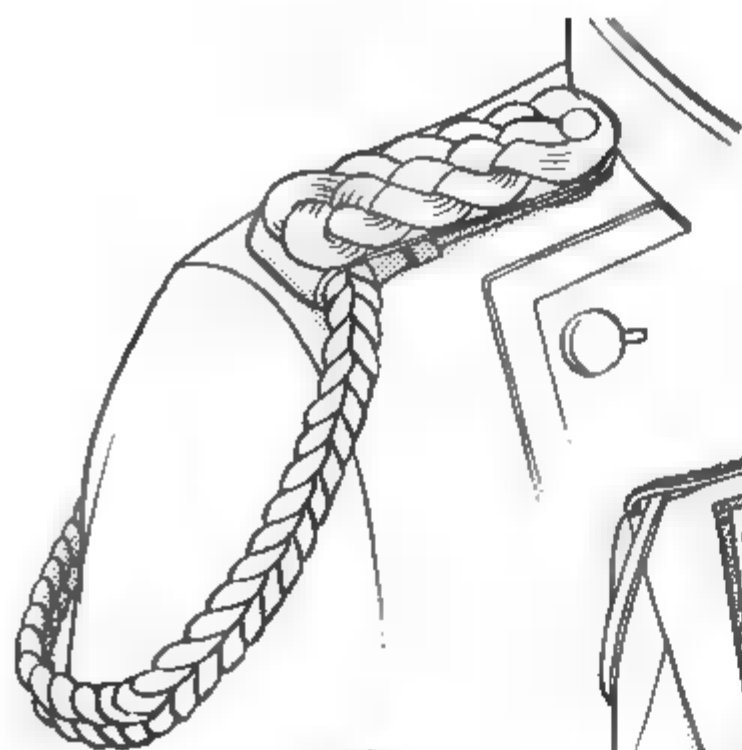
15.双手交叉

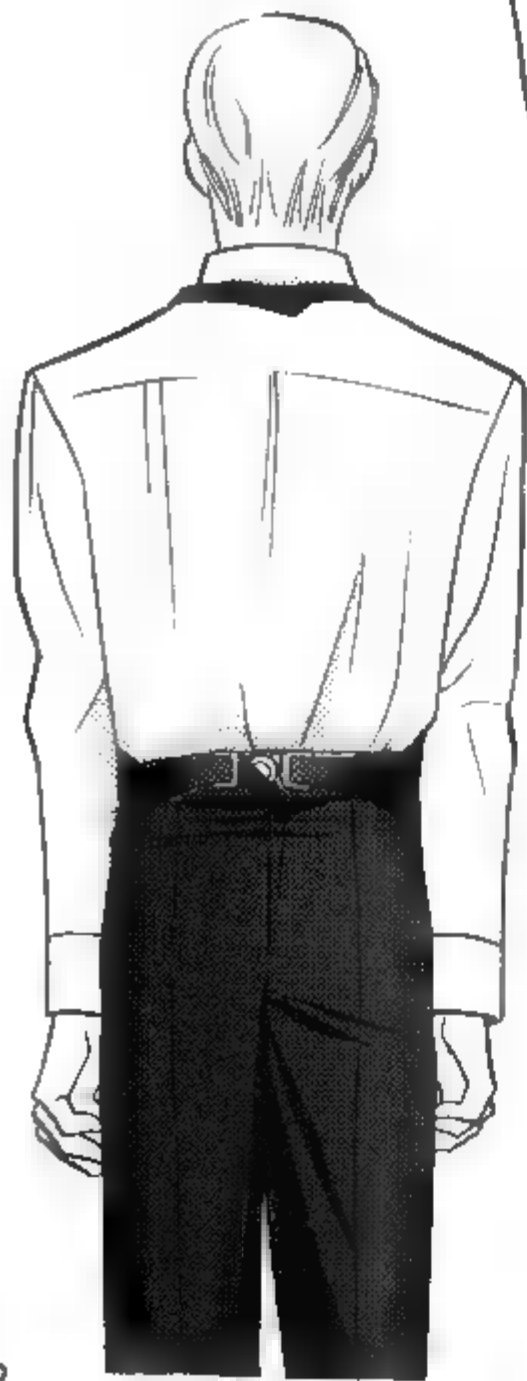
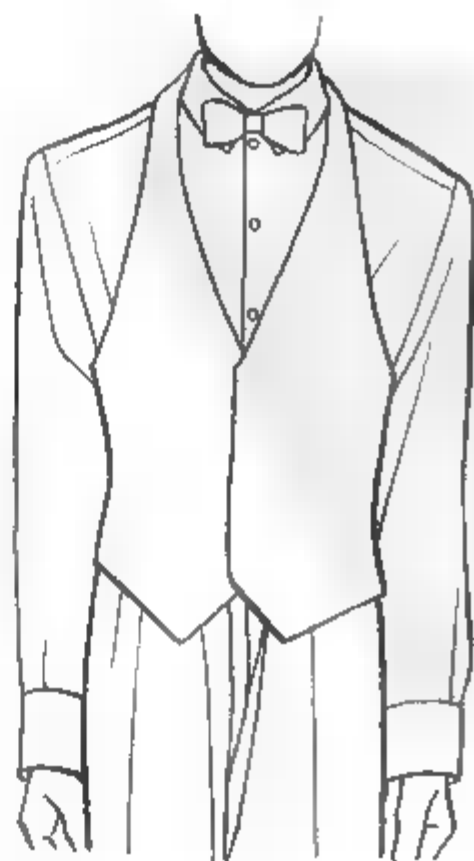
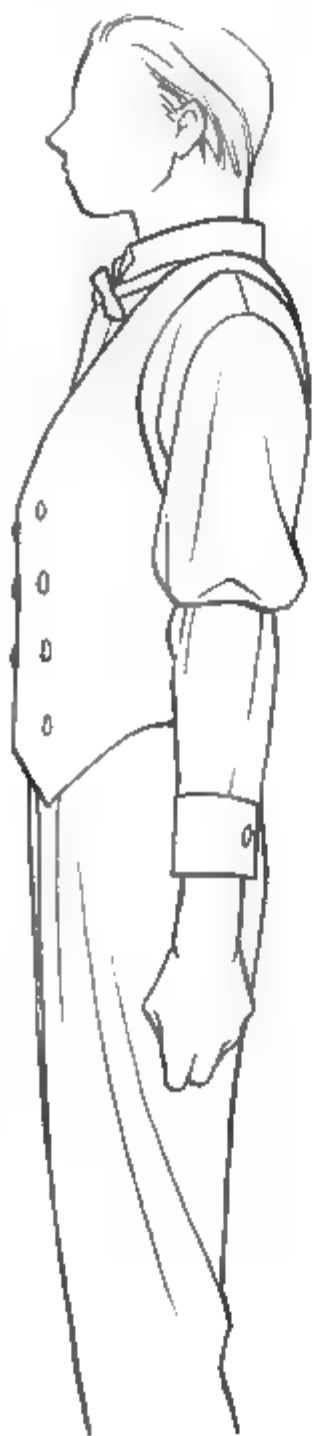
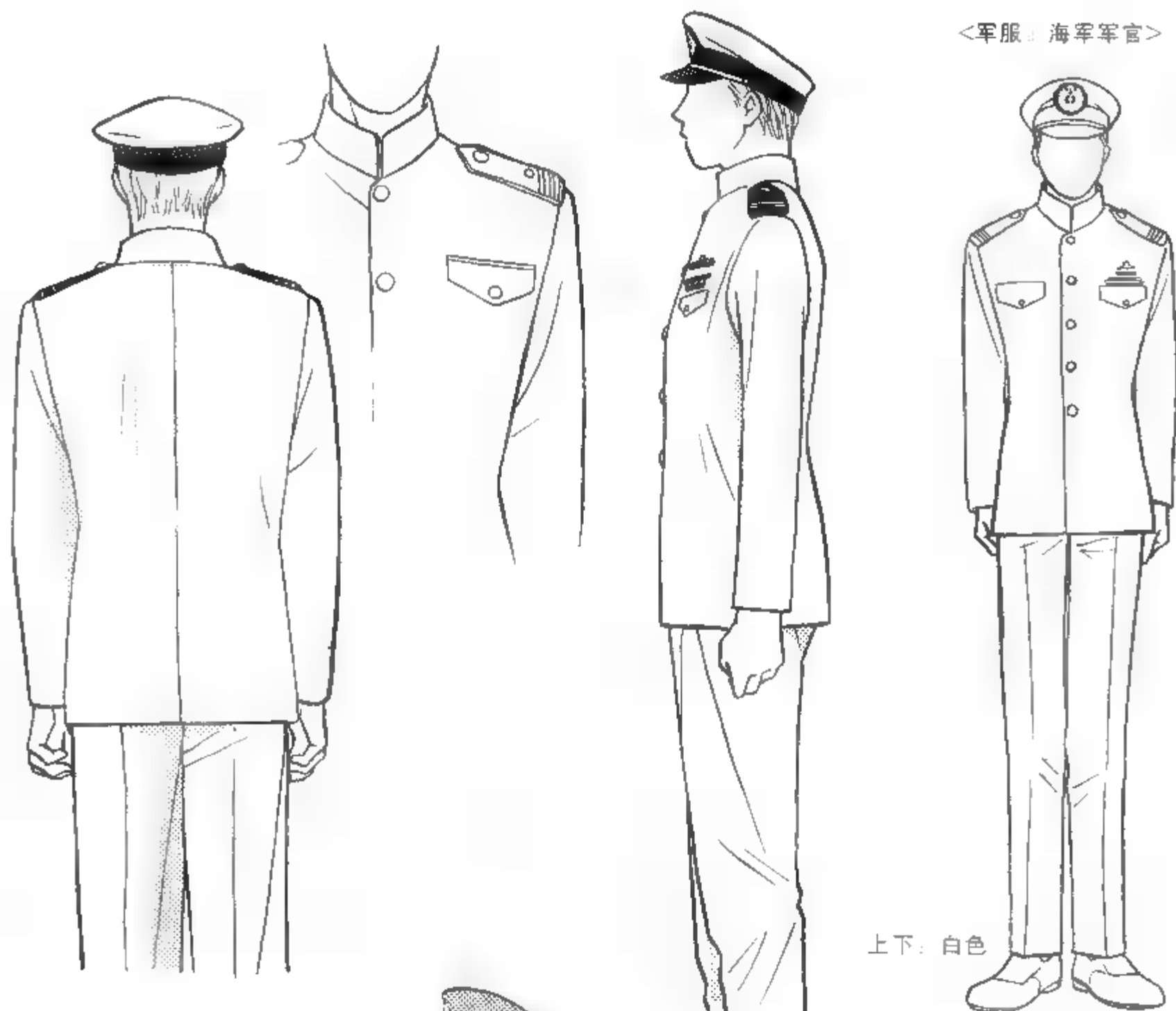
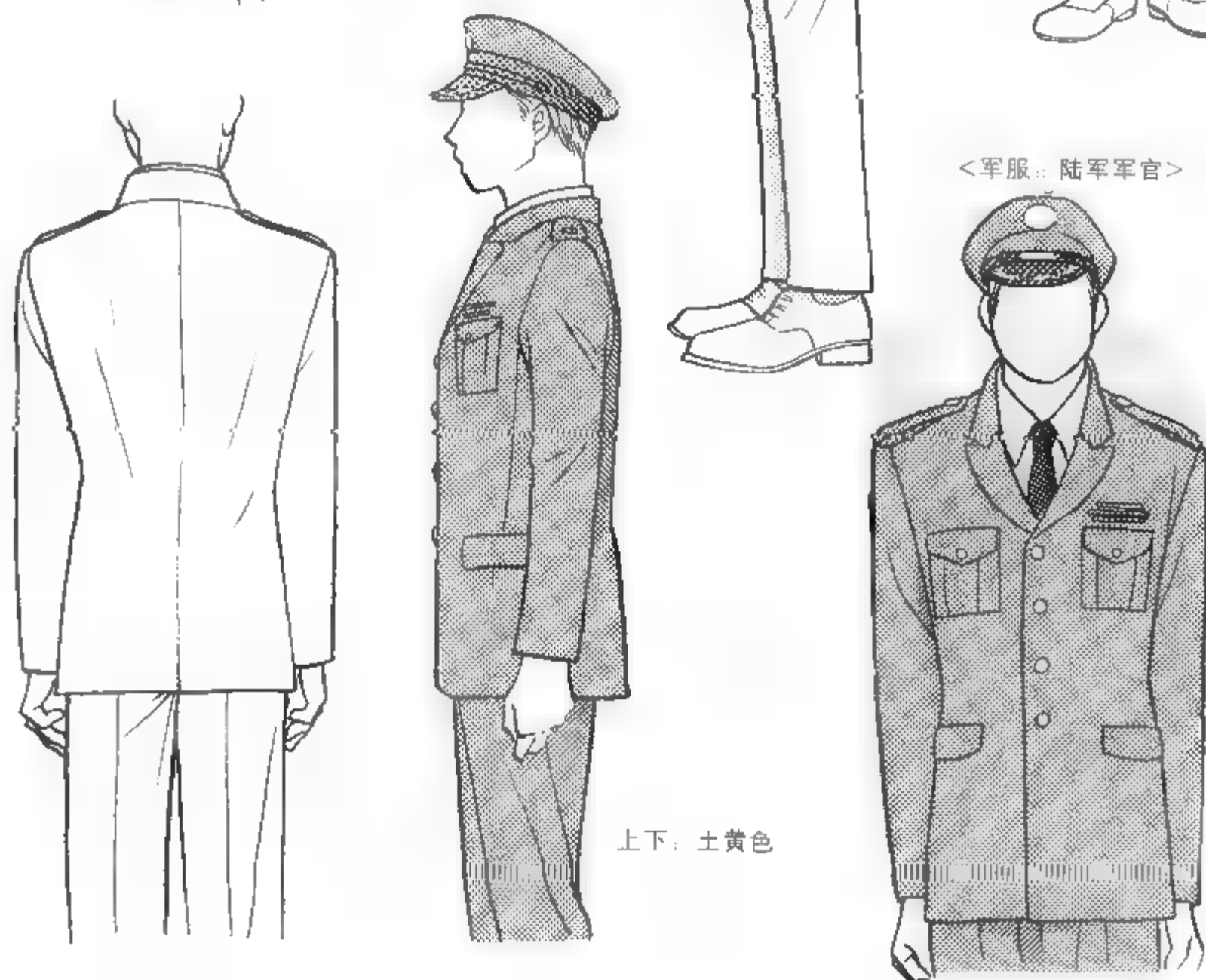
男孩的内衣

各种内裤
有三角裤、无筒裤、短筒裤三种。
三角裤
无筒裤
短筒裤

牛仔裤和便裤
便裤与牛仔裤
通过皱褶的描绘来
表现质地的不同。
便裤：以细线条为主
牛仔裤：以粗线条为主体
交叉线
线条清晰
通过线条表现
笔触表现
斜线
胯下：不像牛仔
裤那样被强调
交叉线为主
胯下因为质地厚而
成圆曲

第4章

各种衬托男孩的道具

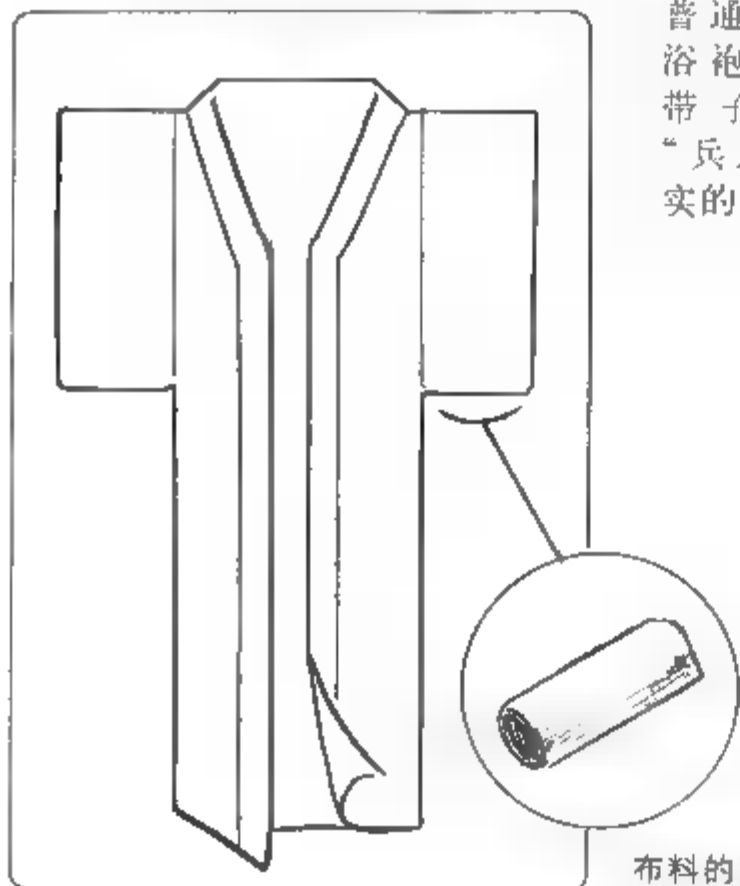
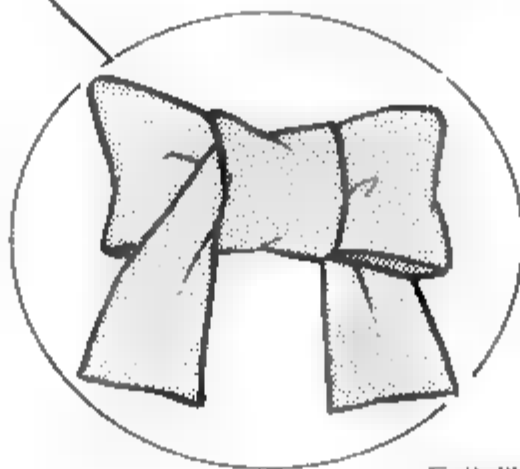
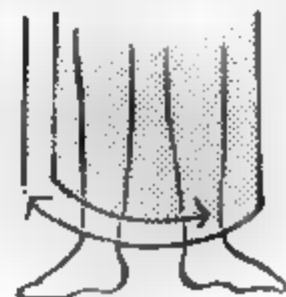
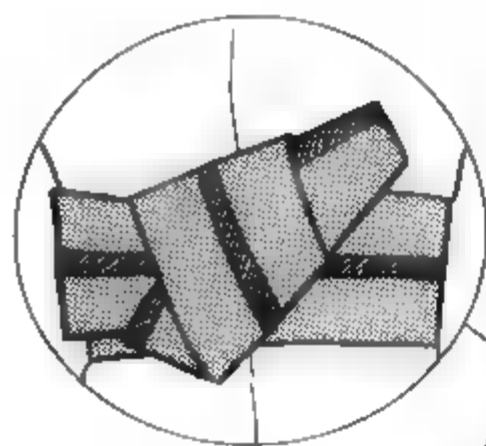
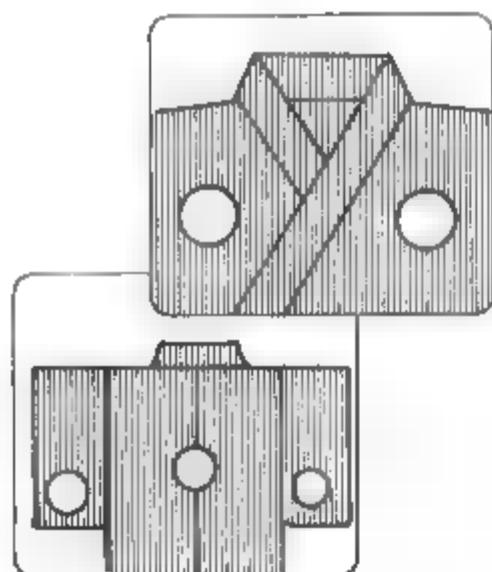
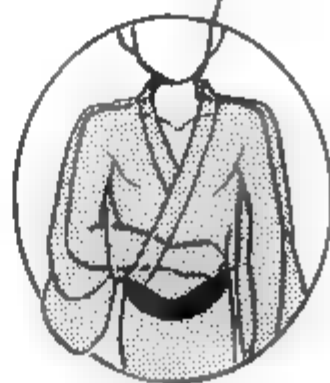
制服・和服・手的动作・眼镜・鞋

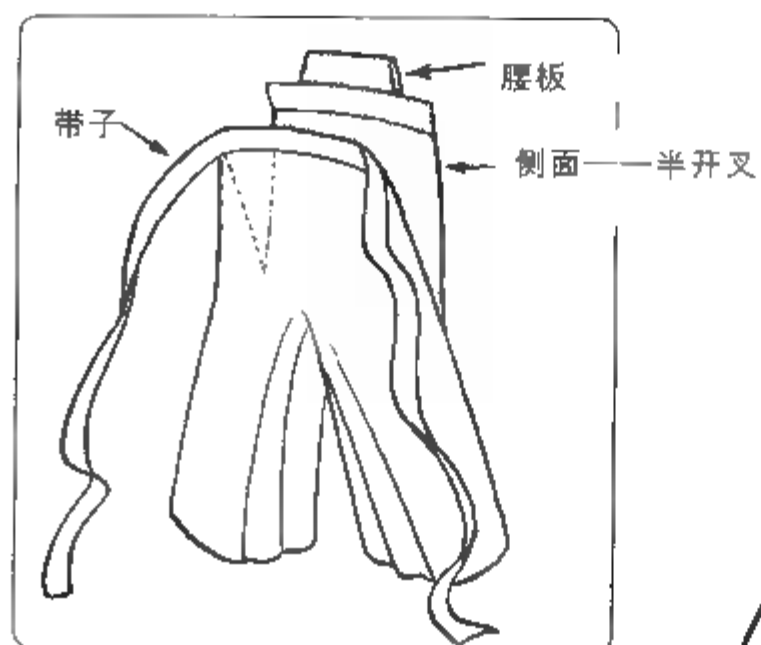
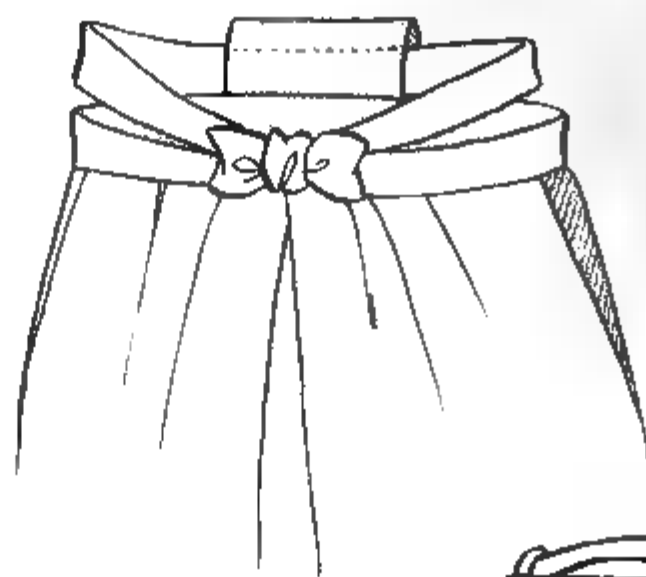
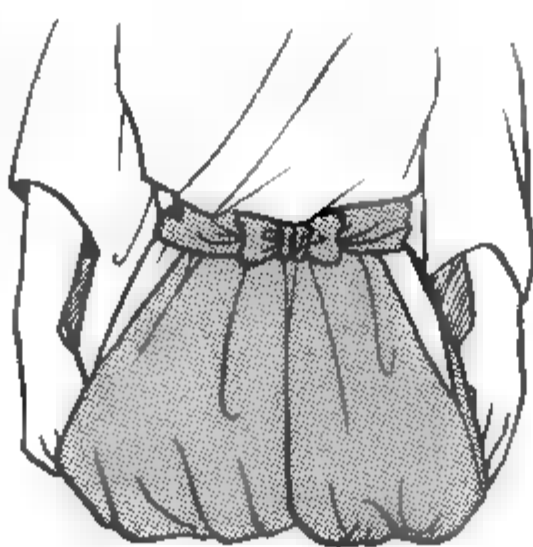
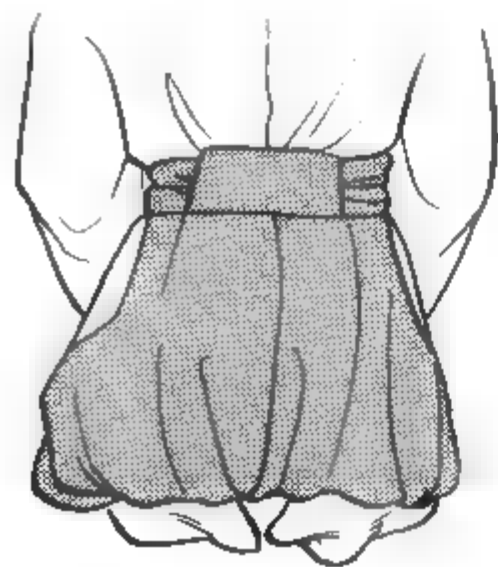
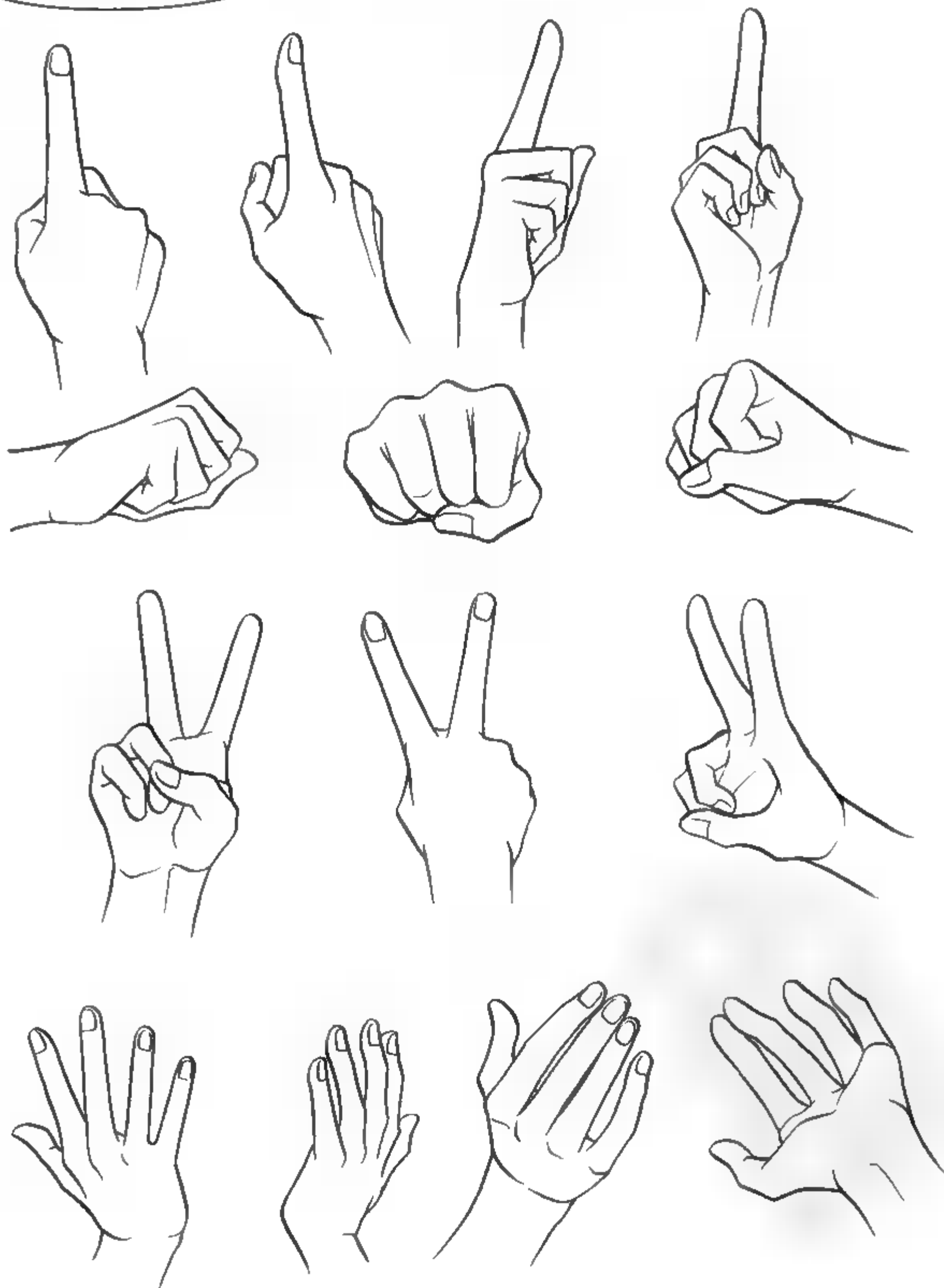
各种各样的制服

在漫画的世界里，表现男儿帅气的道具之一就是制服。

<交通机动队>
上下：蓝色
皮带：灰色
<保安>
上下：蓝色
或藏青色

<地铁职员>
上：橄榄色
下：黑色

<酒店职员>
什么颜色都可以

<酒吧服务员>

<军服：海军军官>
上下：白色
<军服：陆军军官>
上下：土黄色

和服（和服和便装）

1. 和服(便装)

和服便装是普通的和服，跟浴袍基本一样。带子是柔软的“兵儿带”，有结实的角带。

布料的宽幅

兵儿带

和服是围两圈的，所以只要步幅不过大，便不会让腿外露

和服的造型基本上
是溜肩的
角带
花纹的位置
和服包括有花纹的和没花纹的

2. 和服（裤裙）

裤裙是穿在和服外面的

手的动作（姿势集）

1. 姿势・动作

2. 接触脸庞时手的动作

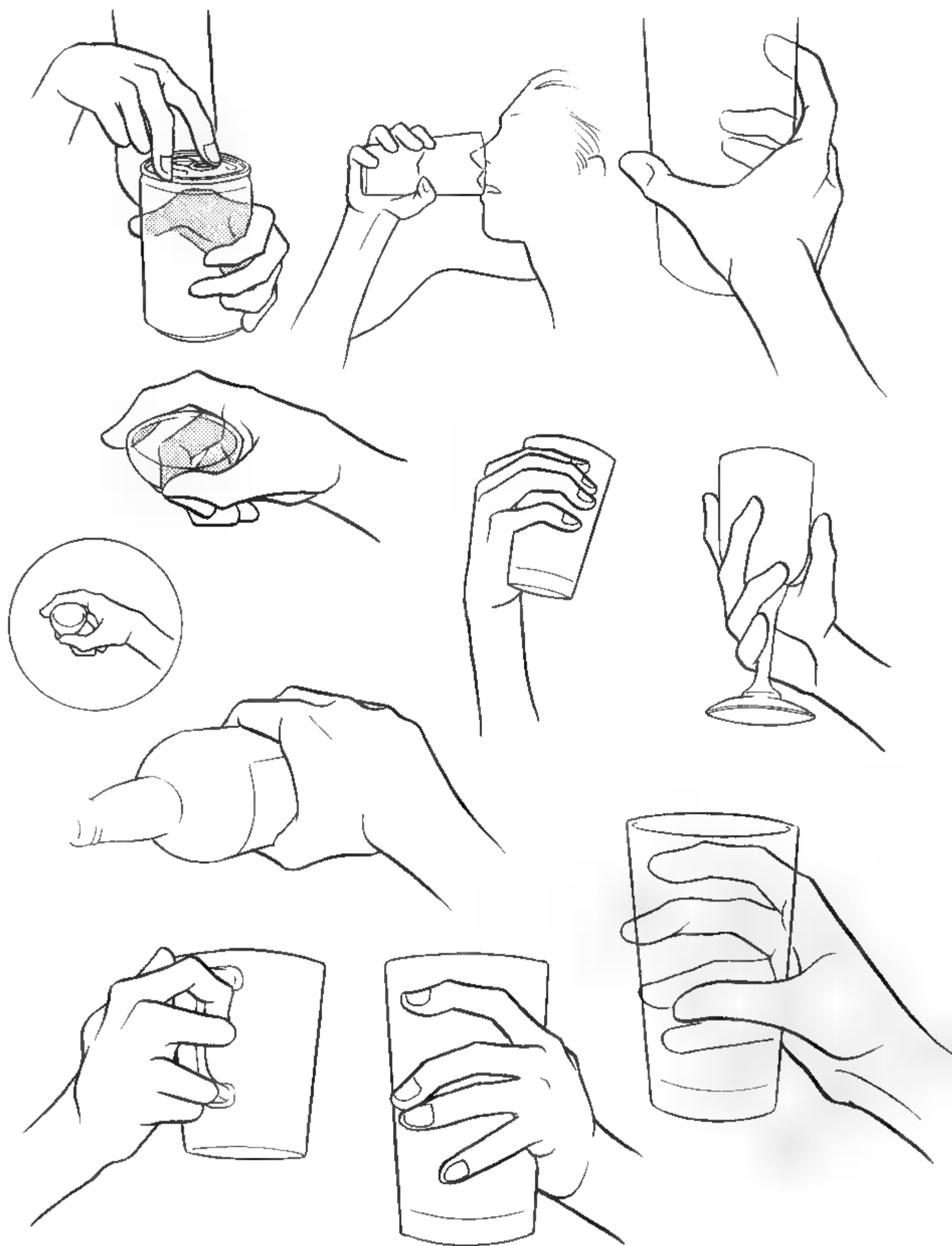
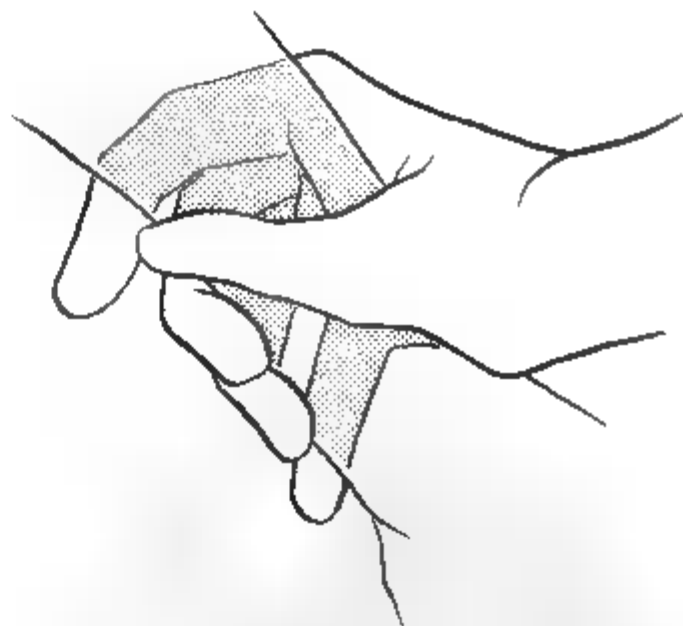
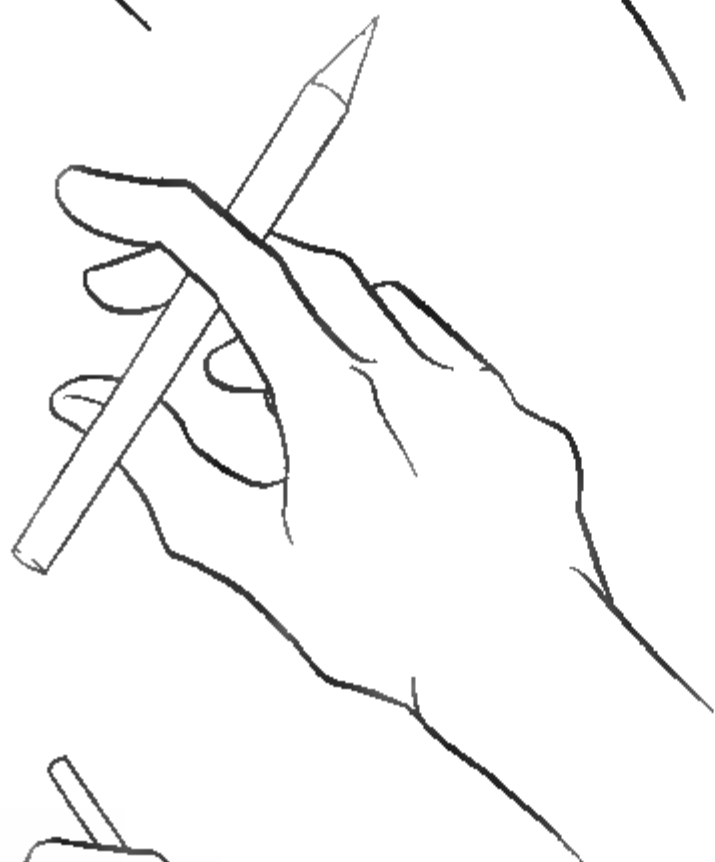
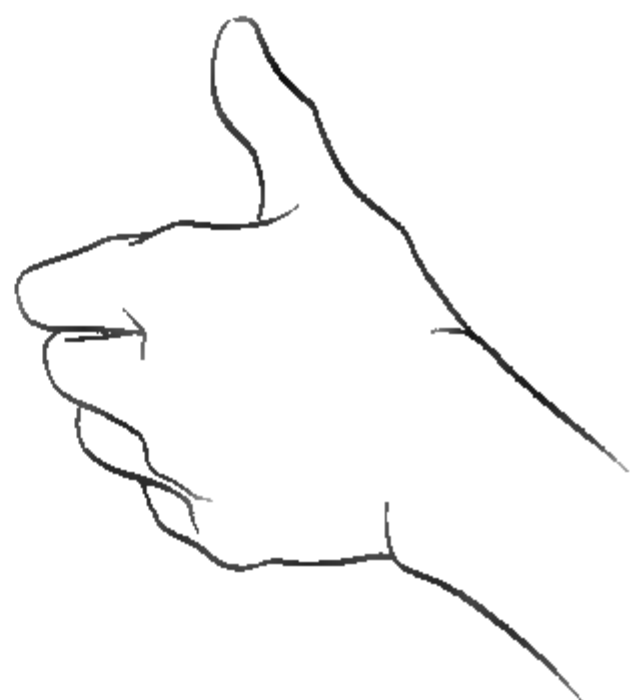
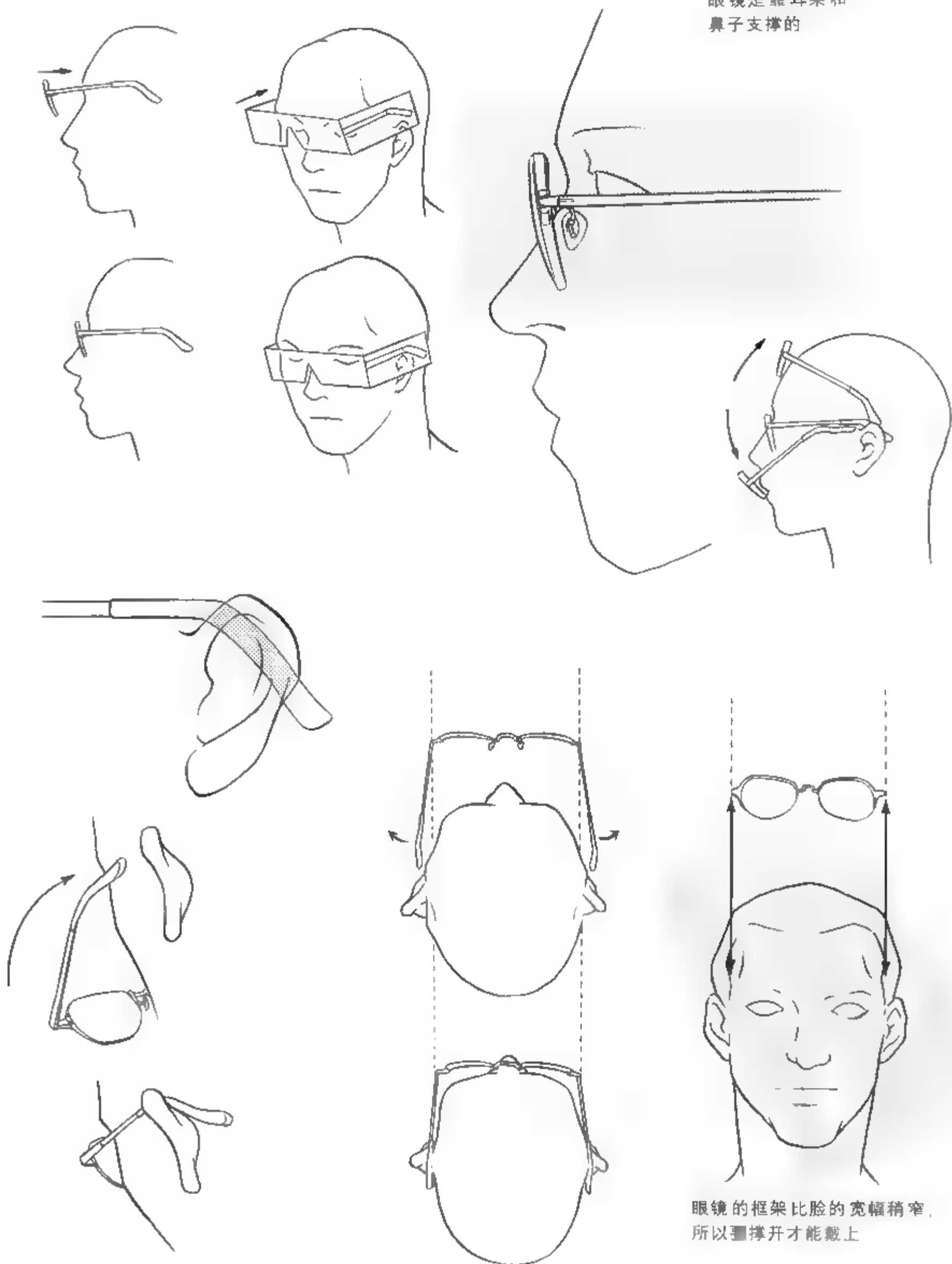
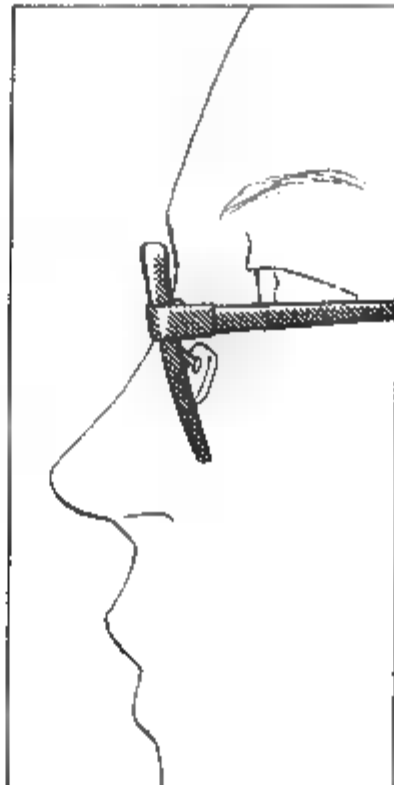
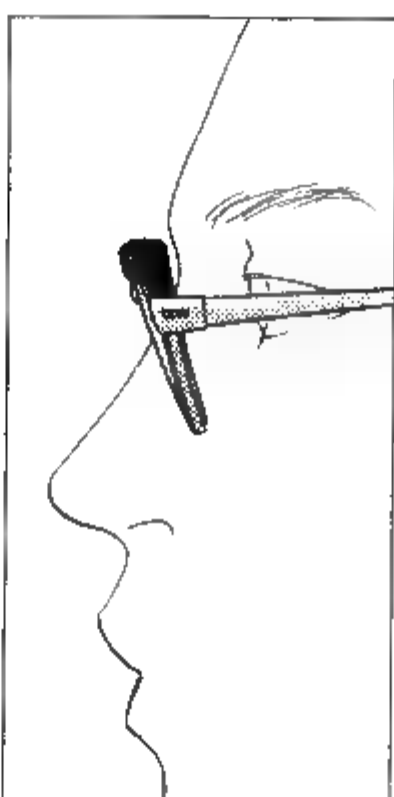
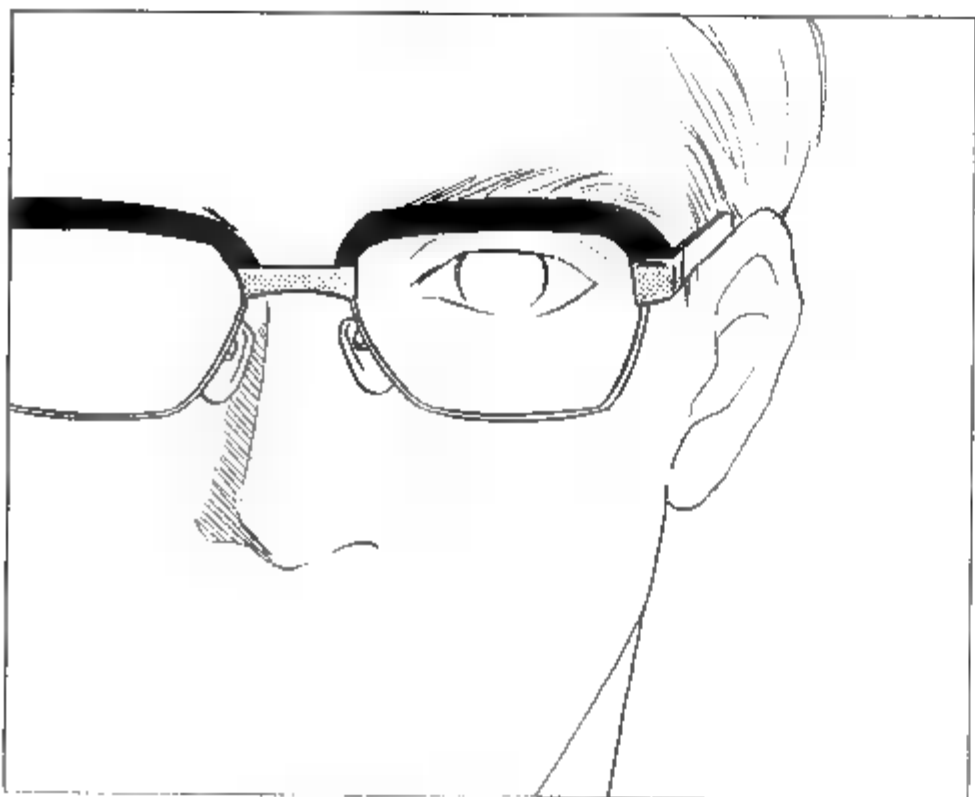
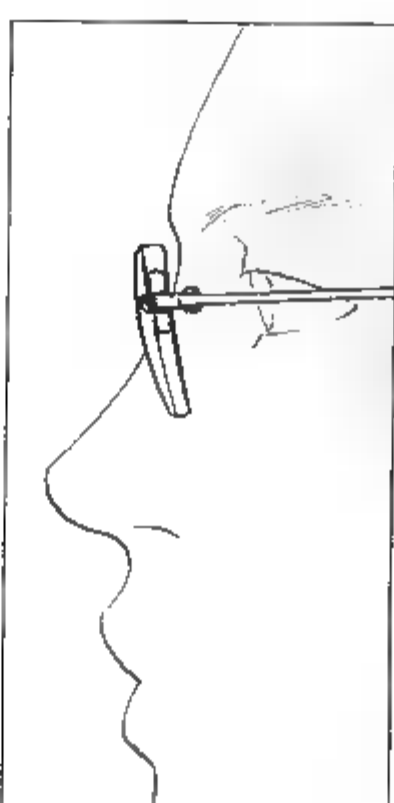
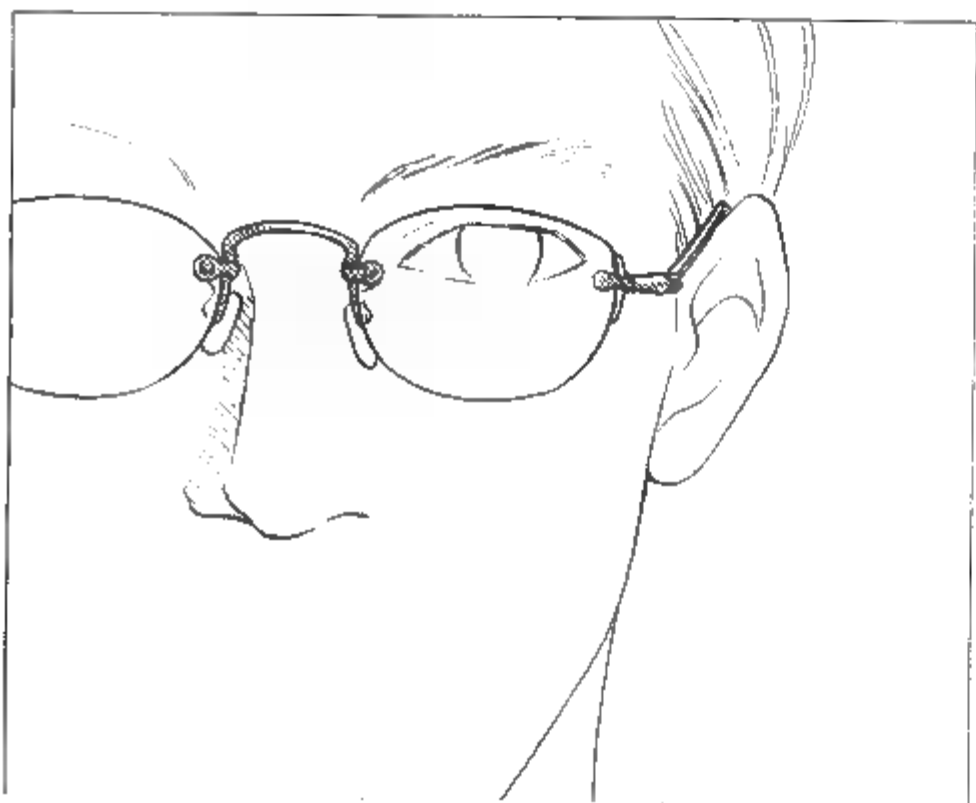
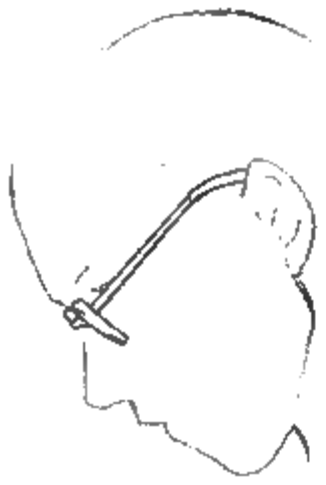
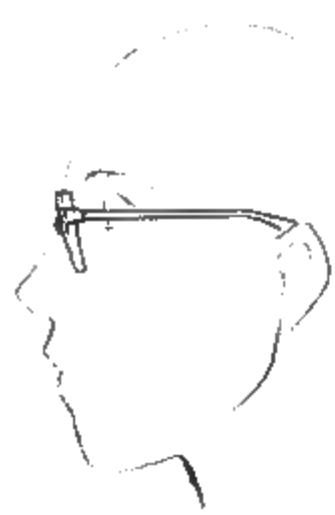
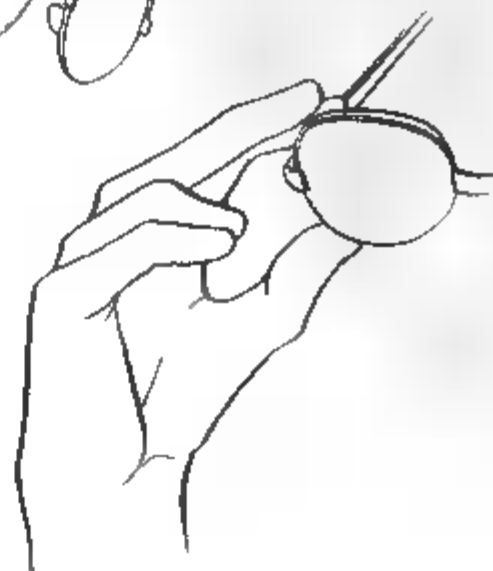
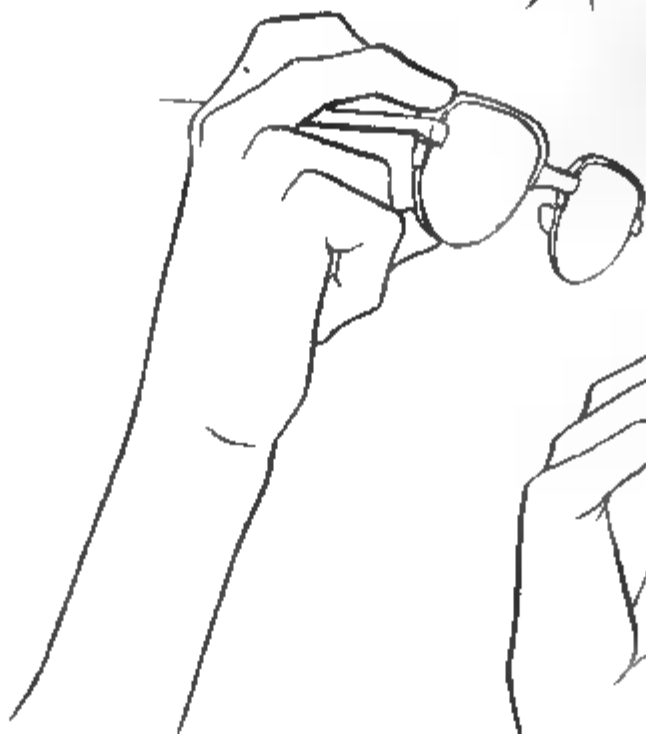
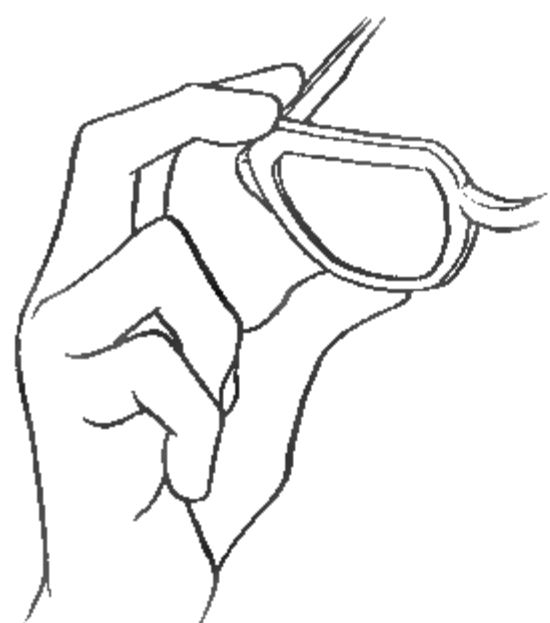
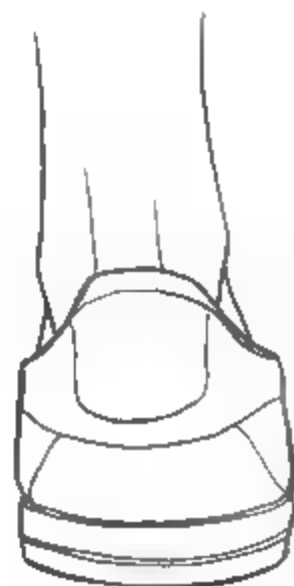
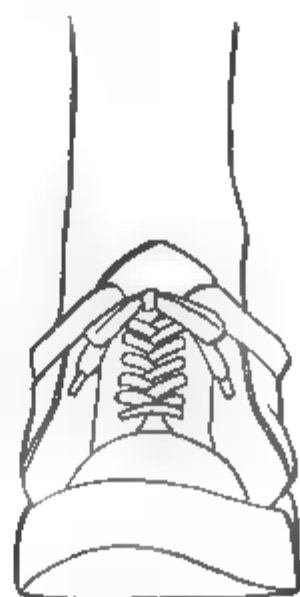
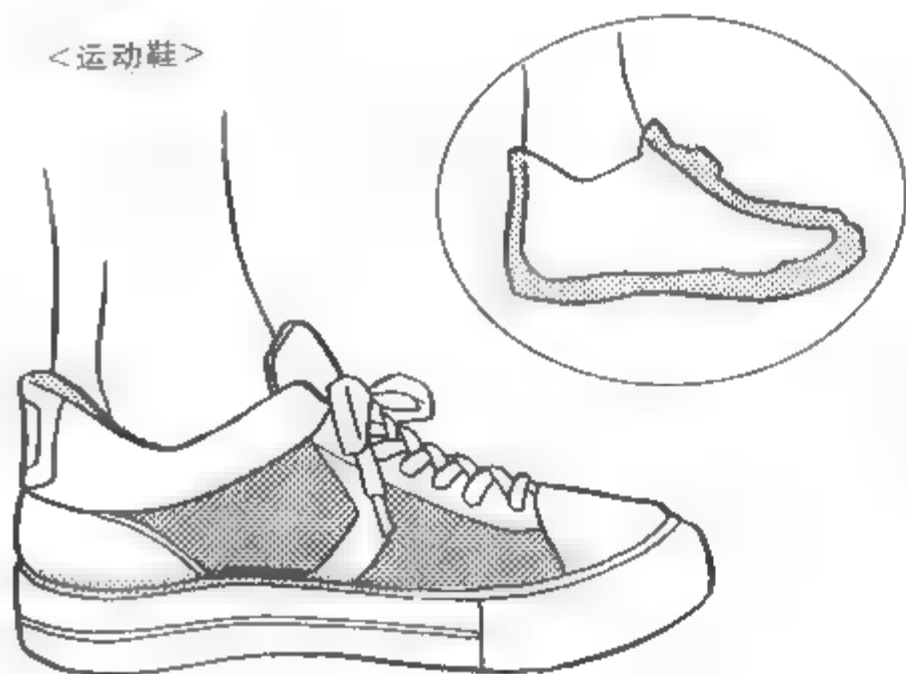
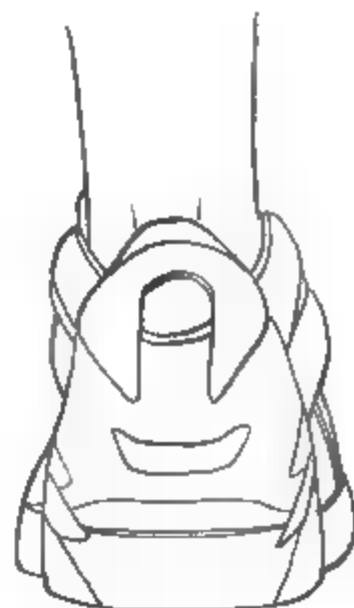
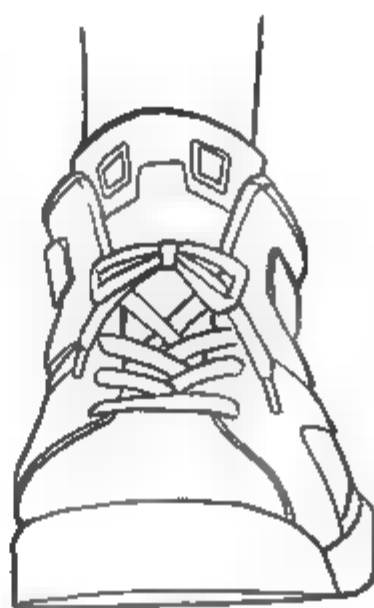
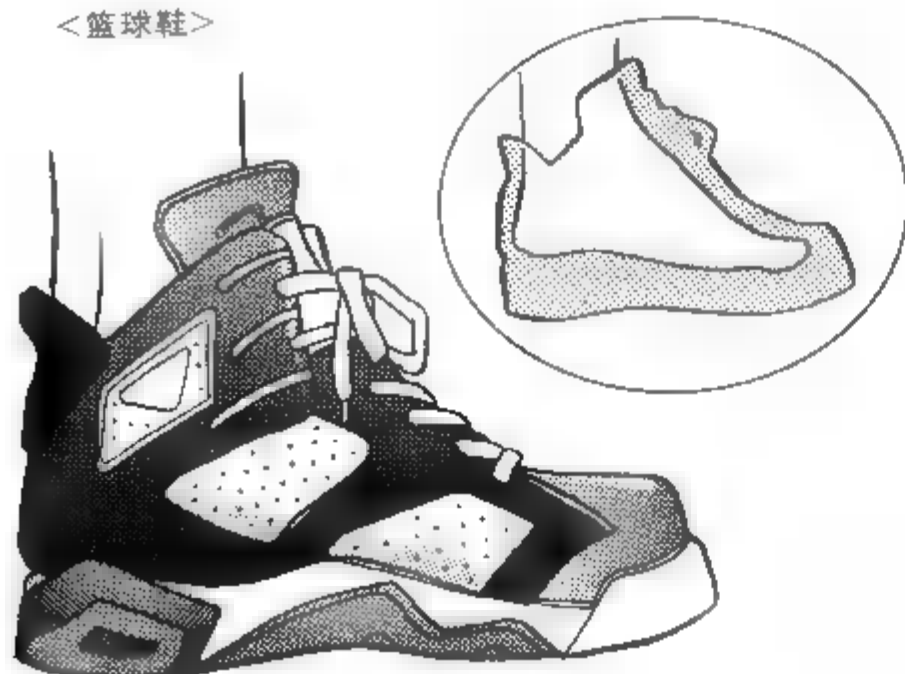
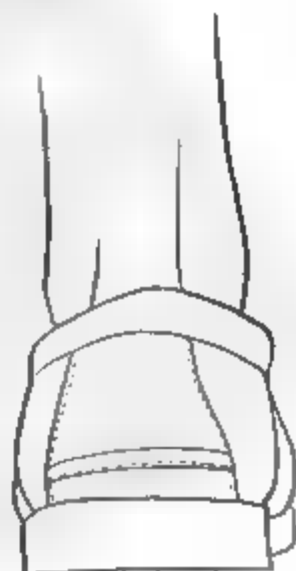
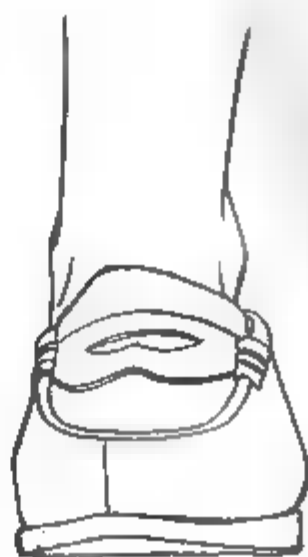
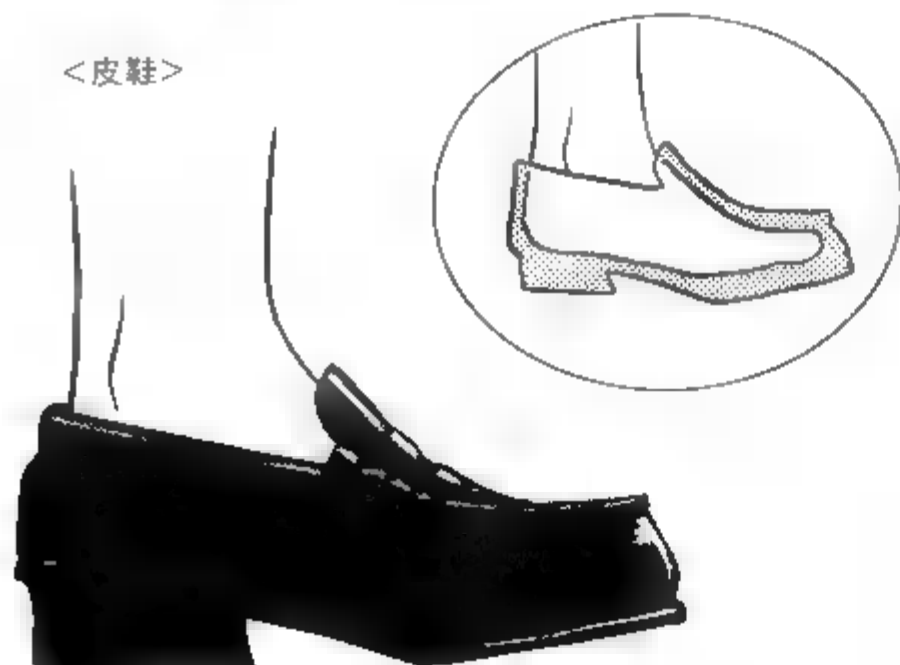
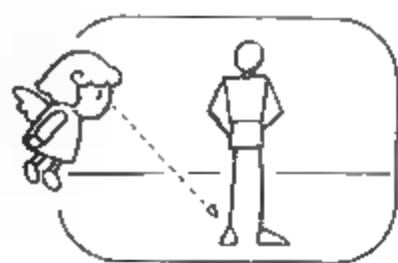
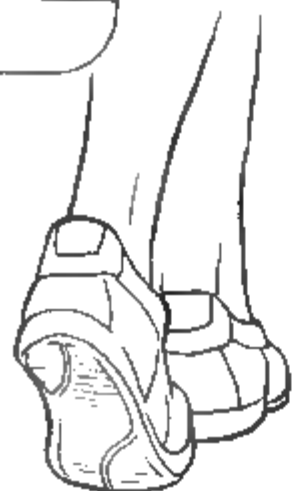
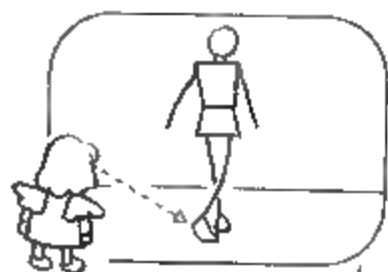
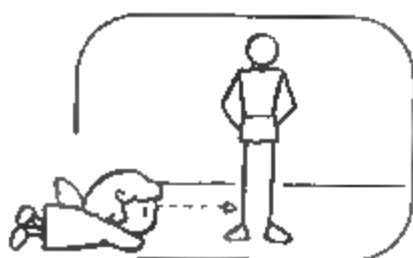
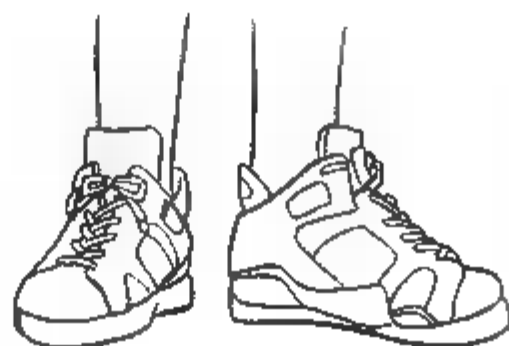
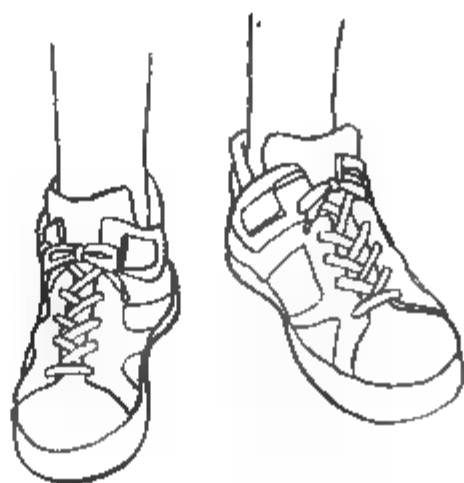
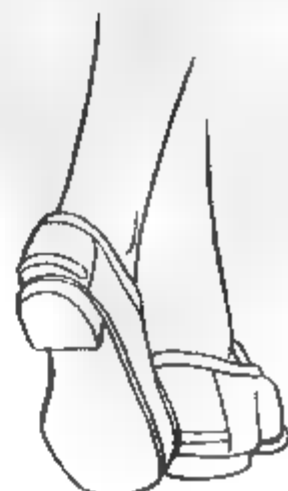
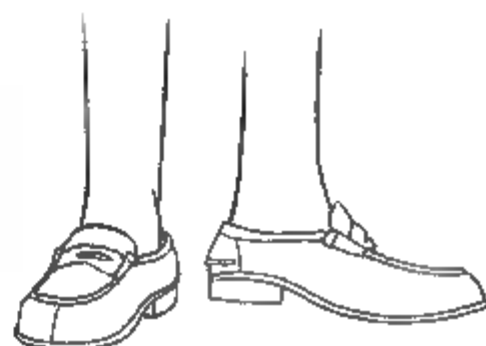
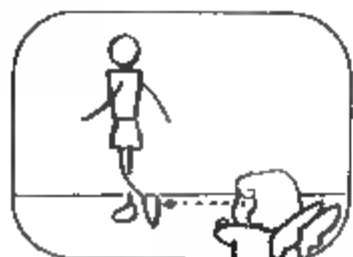
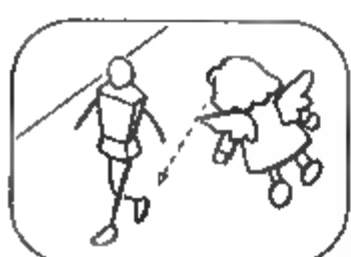
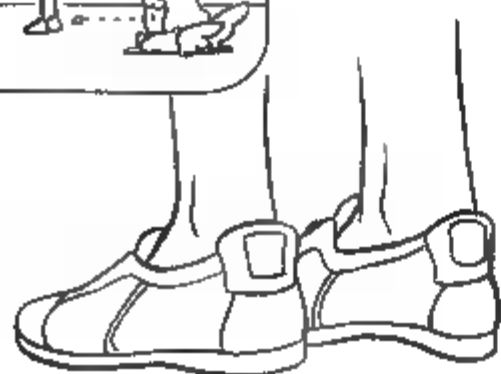
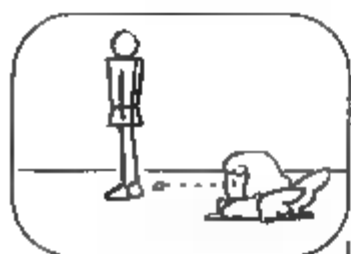
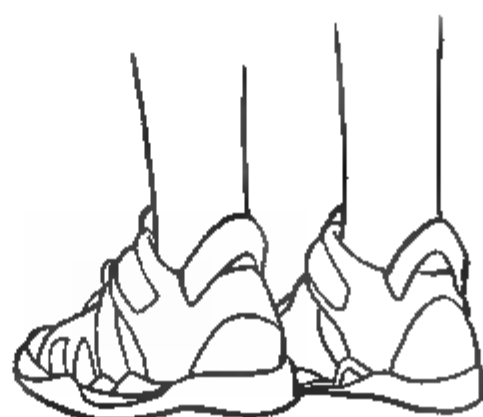
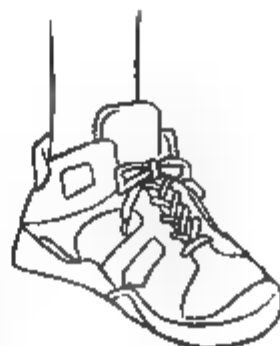
3. 烟和小饰物

5. 其他

有关眼镜和脸

<银色镜框>
<黑色镜框>
<无镜框>

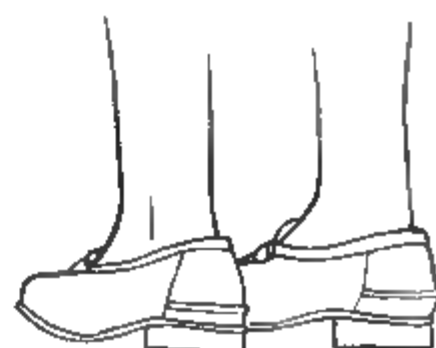
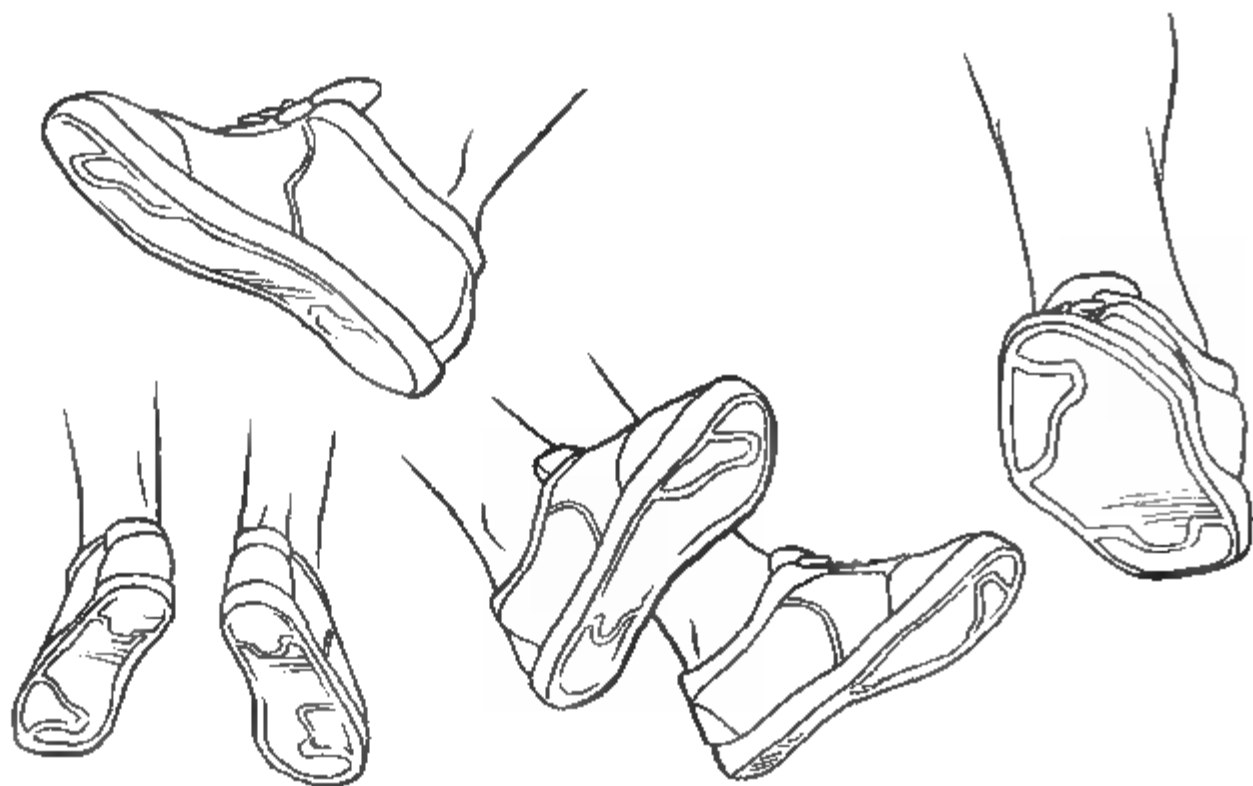
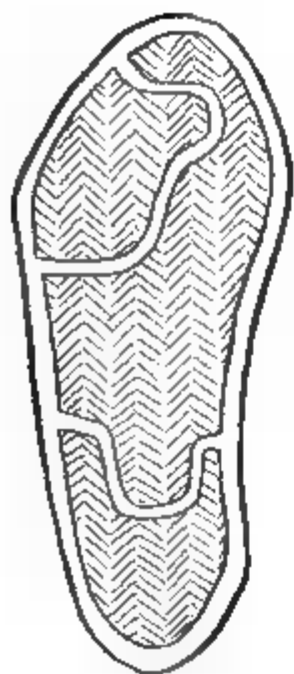
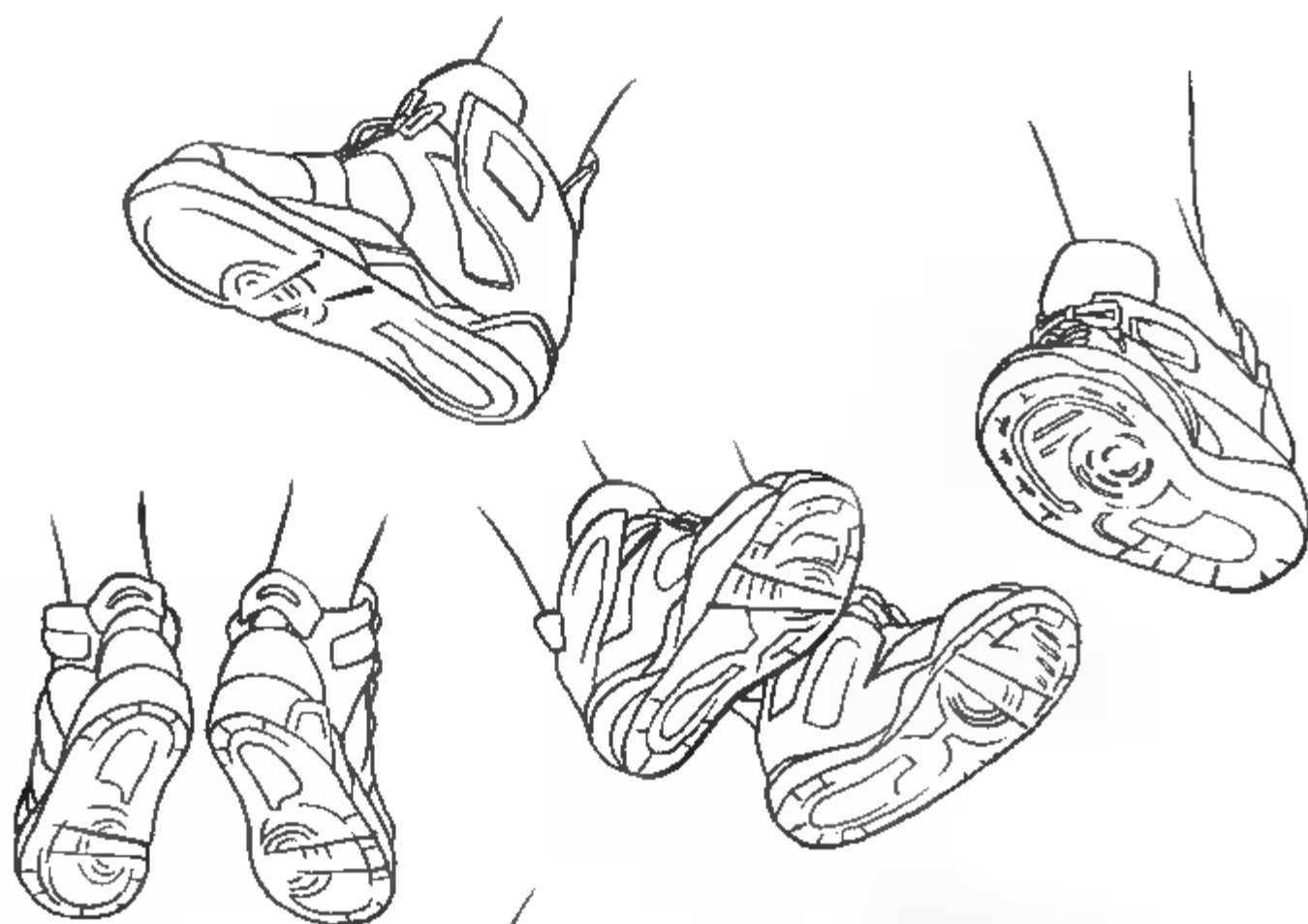
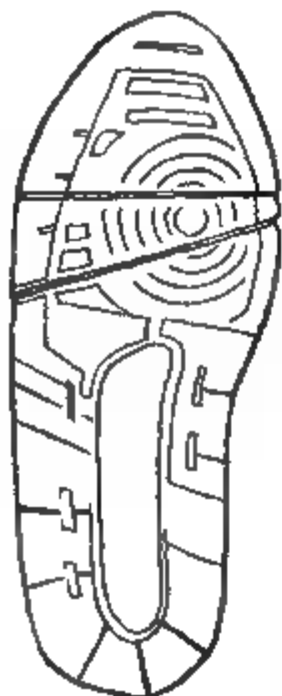
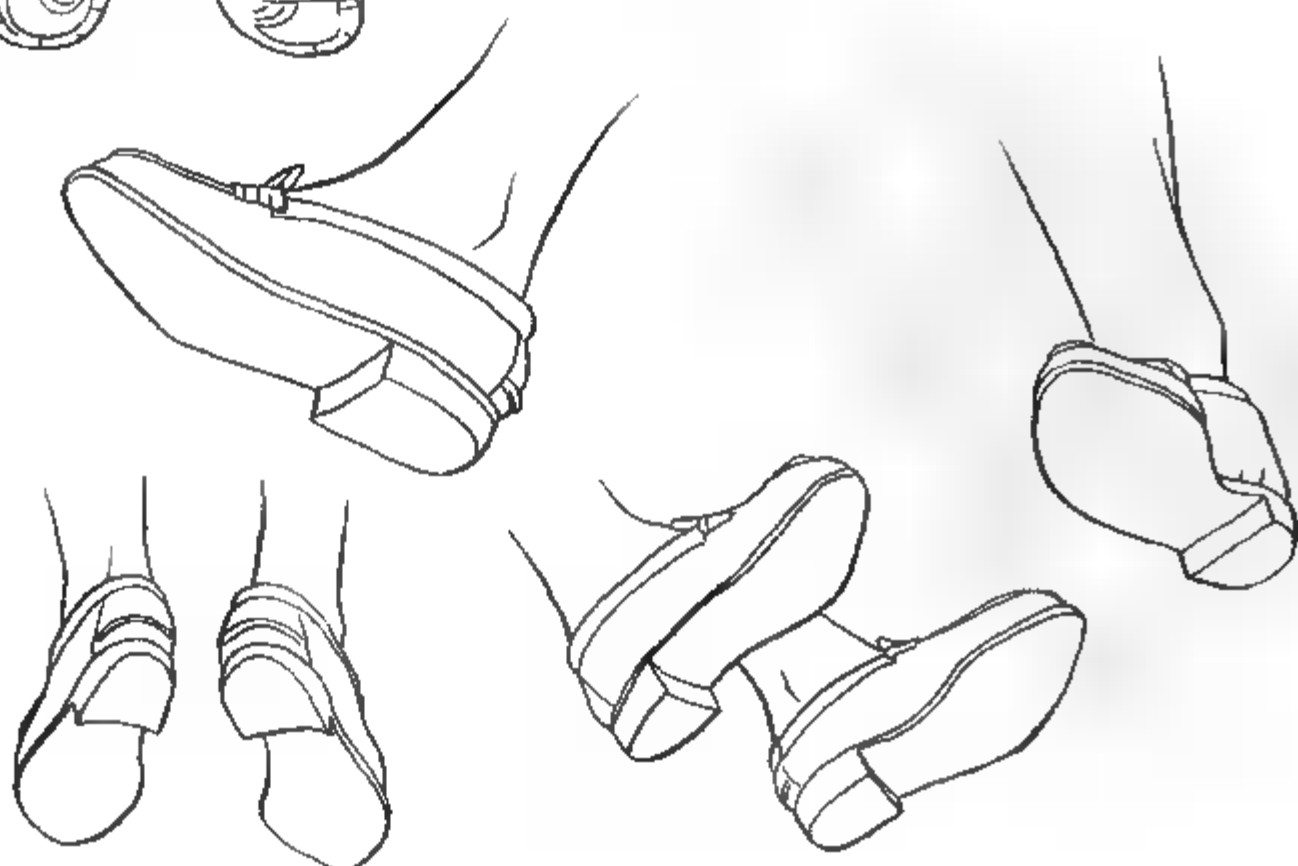
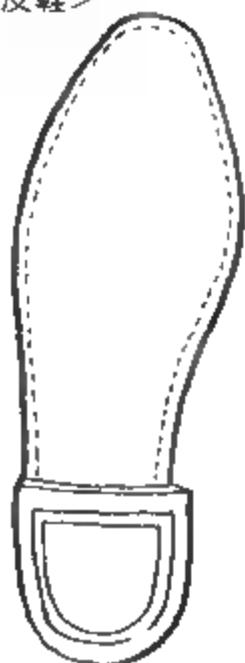
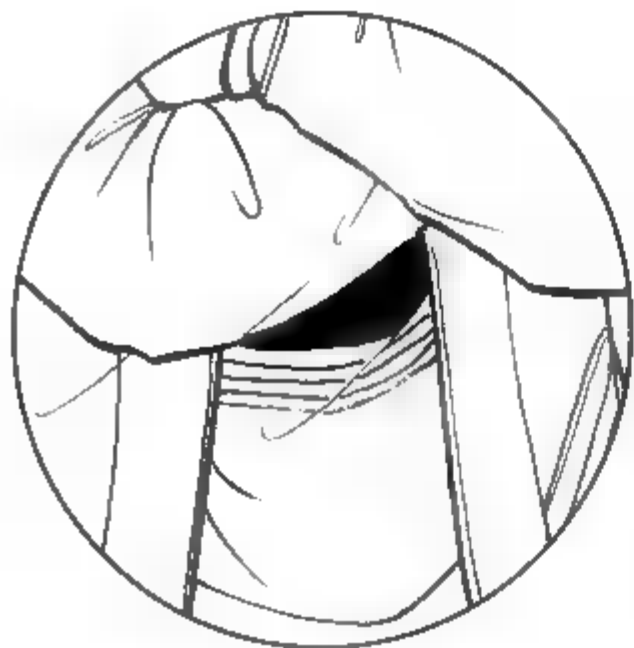
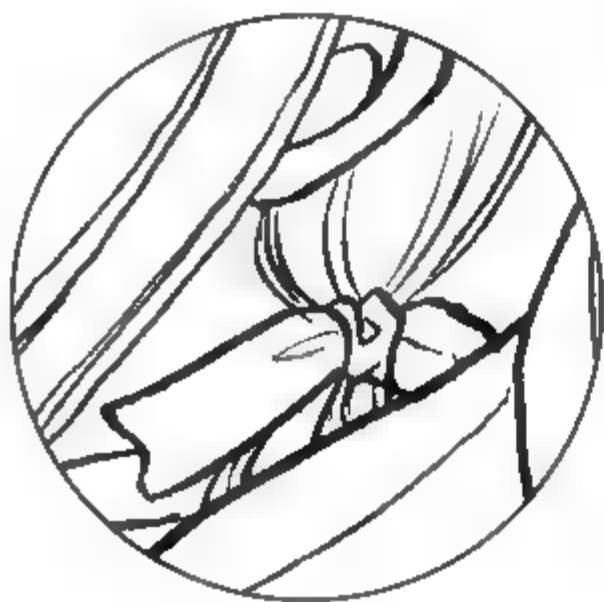
眼镜和动作

有关鞋子

<运动鞋>
<篮球鞋>
<皮鞋>

<运动鞋>
<篮球鞋>
<皮鞋>

<运动鞋>
<篮球鞋>
<皮鞋>

第5章

漫画家的表现技巧

Combination(双人组合)

松原Jun　　绘

T恤上不起眼儿的一处皱褶，配上花纹的级差，可以增加腰部到骨盆之间的立体感和真实感

丝带之类的小饰物暗示了人物的性格，发束的形状，甚至可以表现发质

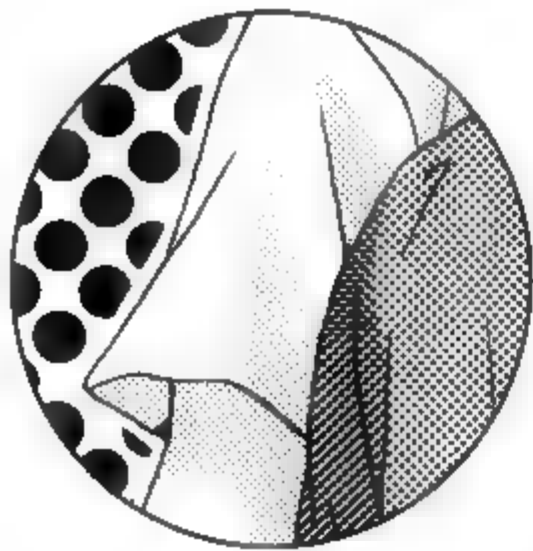
两个人从发色到服装都形成对比

男孩给人粗线条的感觉，女孩给人纤柔爱美的印象。描绘两人组合时，着重对他们每一方进行对照后设计。头发颜色和身高差是基本的决定因素，虽然有时也会有差异，但需明确其差别，让读者一目了然是根本。

SASI
☆Ghosts☆
☆Ghosts☆

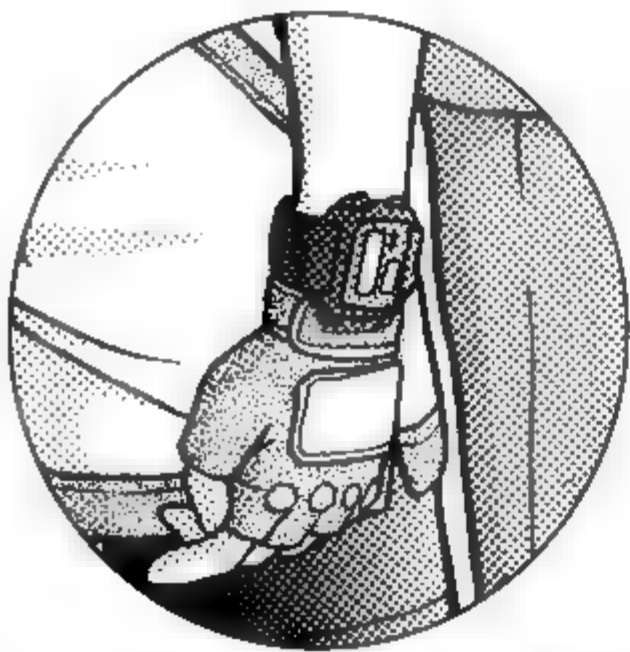
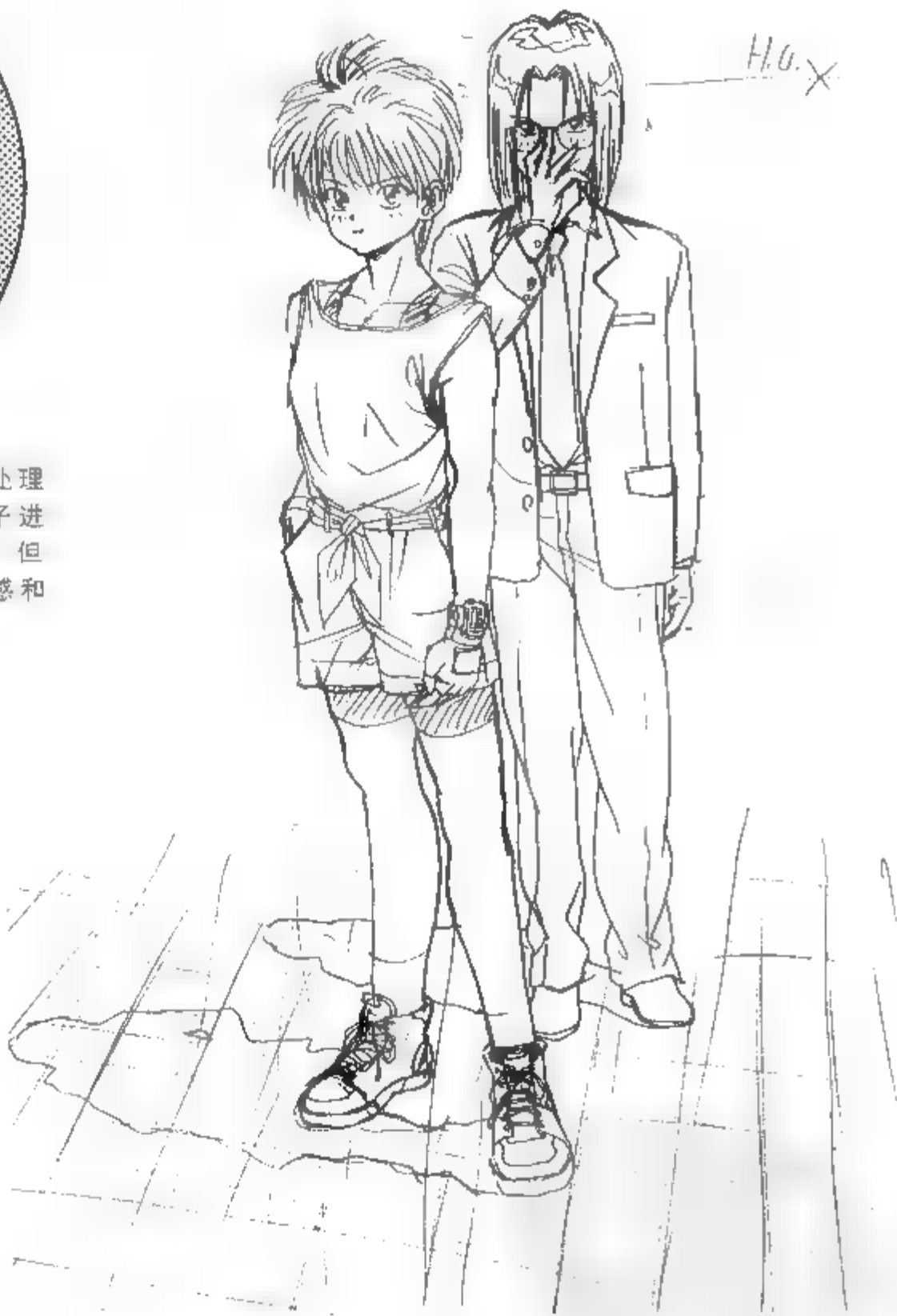
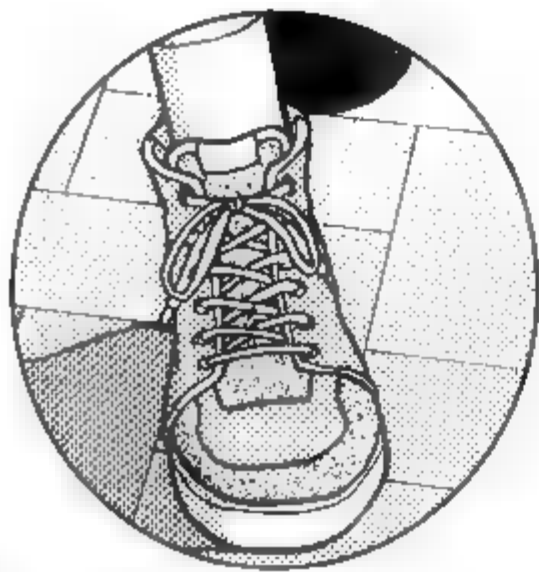
Fantasy Boy(朝气男孩

横山贵阳绘 绘

"空荡荡"的空间是通过衣服的里侧表现出来的，鞋要画得实在，但并不过分描画，按自己的个人画风进行绘制。

把想象具体地表现到纸上

T恤的袖口和"空荡荡"的便裤裤脚，以及稍大一些的鞋子，给人舒服、自由和轻松的感觉。这样的空间，又给人物和画面整体带来独特的立体感和真实感。另外，背景贴上平面化网点纸，又给人物的实在感增添了一种奇妙的气氛。

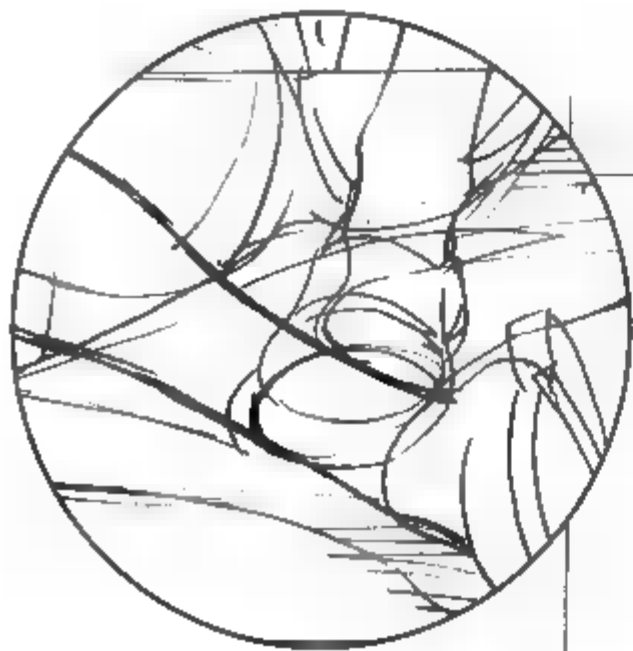
Boys(男孩组合)

村川未来　　绘

重要的是对一些不起眼的小饰物的处理和绘画。对容易被忽视的手表和鞋子进行精心的描绘，虽然花了不少时间，但画面本身能给读者带来很大的安心感和满足感

引发读者的想象力

这幅画的构图，一眼看上去，就有一种“生活在不同世界的两个人”的印象。仔细设定的“不离不即”的位置关系，显示微妙距离感的角度，不同的性格，表达这些的同时，也让你想象到他们的关系，从而使画面似乎充溢着一种独特的气氛。

另外，为了淋漓尽致地表现人物的个性，还要刻画细节差别，如此精心的表现手法，对读者的说服力便会更大。

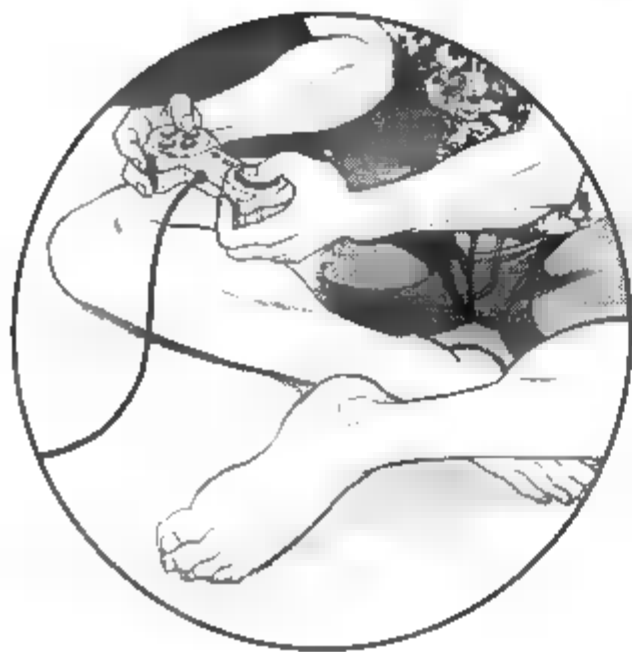
Holiday（假日）

松元保郎　绘

描画类似的屈腿坐在硬地上的构图时，看不到的部分也要认真地打底稿。这样能够很好地把握脚部的空间、地面跟脚部的位置关系，加强画面的稳定性

上身稍稍地倾斜，赋予了画面动感和和谐的气氛

整体上有种和谐的氛围。绘制坐姿时，上身稍向后倾可表现轻松的感觉。同时赋予画面动感，处理躯体时，顾及肉体构造，适当的斜阴线都可以表现出人物既不太壮实也不太柔弱的性感肉体。另外，在身体倾斜的方向加上阴影，加强了舒适感。

Continue(成年男子)

岛崎kent　绘

在已定形的基本人体构造的底画基础上，脚踝和小腿配上淡淡的斜线表示肌肉的阴影，这样可以表现一个粗犷的“成年男子”形象。踝骨和手脚的关节是表现成人的关键

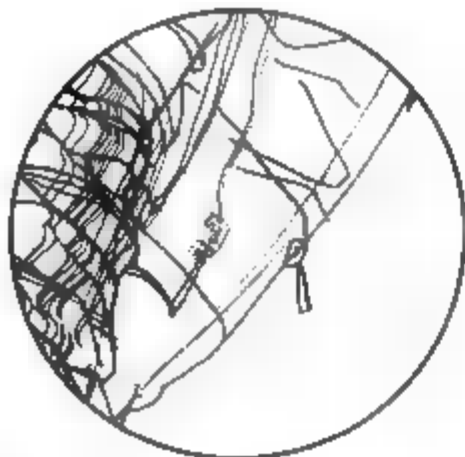
大手笔构图配上细节的对比，营造印象深刻的画面

人物、光线、阴影、身体的朝向等，无一不是经过精心布置的。青年和少年，由于两个人身体朝向不同，给静态的画面带来动态的感觉。对于颇有肌肉的“哥哥”，把握好肉体构造和无赘笔的衣服皱褶的描绘，可以使读者想象到健壮的胸脯和紧绷的腹部。

根据“从荧幕来的光线”的设定，准确地处理好头发和身体的阴影，配合着写实的小道具，可以有效增烘托出人物性格。

Wild(野性)

浅田有界　绘

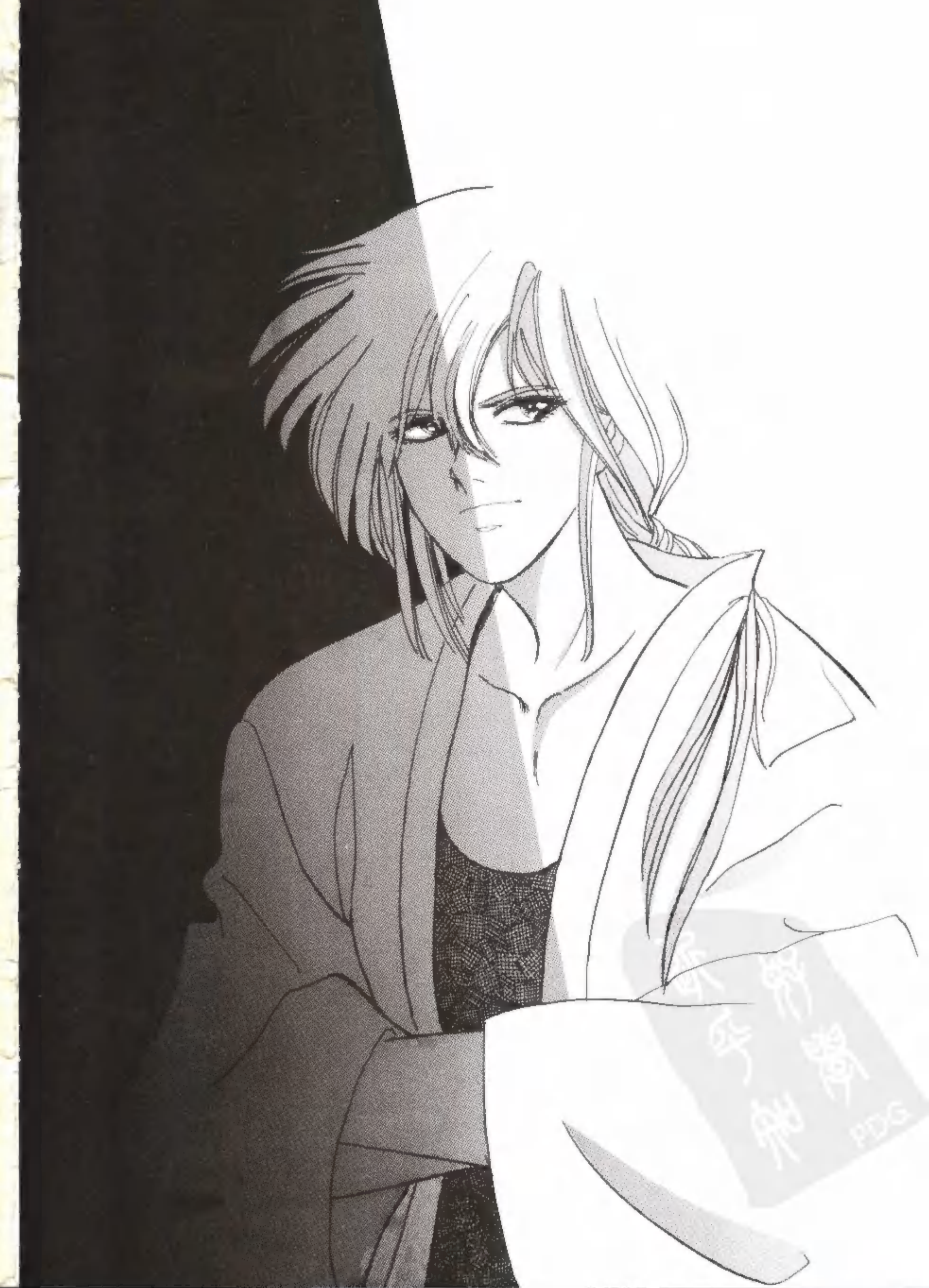
明晰的商标字体，在草图里看是很简单，但经勾白边，内贴网点纸的处理后会很有个性情调。另外，中央拉链粗线的起伏也很重要

注意领口纽扣和拉链等细微部分，在草图阶段就要画得很清楚

自信而不失平衡感的力量型作品

雄峻的角度，大胆涂墨以及粗细不同的线条，可创作出一幅跌宕强烈的画面。有气势的线条，并不只是沿草图描绘，而是按想象果断而有自信地勾画出来的。相对于商标字体图案和便裤的细腻描绘，简单处理眼前鞋底即可。该简则简，该繁则繁，平衡是画好画的成功之道。

沿轮廓线贴网点纸是一种绘画技巧。常用于不想用言语表达但还是有什么要说的、有什么不足时，某些场景需用漫画加深印象时等等，可以吸引读者的目光。这种手法应用很广，具体运用根据个人感性而定

重视感性——构图和画面对比能产生感染力

不需特别使用粗线条，人物粗犷的骨架便跃然纸上。给人有力的印象是因为颈至肩形成主躯体平衡，在人物肉体的立体感中添加独特的重量感和真实感。微微的“驼背”姿势和双手交抱，用稍微俯瞰的角度可增强人物的真实感。另外，在“光和影”中重点突出黑色涂墨和留白，其画面效果以切割网点纸而形成对比，给人以凌驾现实和非现实之间的不可思议的感觉。

《卡通漫画绘画技法》系列丛书

随着漫画产业在国内外的发展，漫画创作热潮席卷海内外。北京书锦缘咨询有限公司顺应这一潮流，与辽宁科学技术出版社共同推出了《卡通漫画绘画技法》系列丛书。

本套丛书由日本著名漫画大师编写，这些大师一直活跃在世界漫画创作的最前沿，他们的经验、创作思想无疑是当代漫画界难得的瑰宝，值得我们学习和借鉴。

本套丛书由浅入深地教授漫画绘画技法，讲解细致，精美的图例全部出自大师之手，有学习和欣赏两重功效。不论是初学者还是漫画爱好者，抑或是成绩斐然的专业人士，通过这套丛书都能取其所欲、成其所想。因此，本套丛书自上市以来在日本及欧美市场创下了发行数百万套的不俗业绩。

随着本套丛书的面市，北京书锦缘咨询有限公司同期开展网上互动活动，为漫画爱好者提供一个互相交流的平台。欢迎广大漫画爱好者登陆网站论坛，畅所欲言，对本套丛书多提宝贵意见，同时将您的作品发布在网站上。我们将定期组织评选活动，按作品人气选出10名优胜者，给予奖励并有机会参加我们组织的与日本漫画大师交流的活动。本次活动说明详见书锦缘公司网站。

感谢您的参与和支持！

公司名称：北京书锦缘咨询有限公司
地　　址：北京市西坝河南路甲1号新天第B座2703（100028）
网　　址：http://www.booklink.com.cn
E-mail：information@booklink.com.cn
公司电话：010-64462921/2480
传　　真：010-64462923

卡通漫画绘画技法

男孩子的画法

ISBN 7-5381-4541-9

9 787538 145410 >

ISBN 7-5381-4541-9

定价：29.80 元